

FILM- PRESENTATION FÖR LANDSKAPS- ARKITEKTER

- Att förmedla gestaltungsförslag med rörliga bilder



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences
Institutionen för stad och land

Tim Andreaheim
Avdelningen för landskapsarkitektur
Examensarbete vid landskaps-
arkitektprogrammet, Uppsala 2014

*Tack till min handledare Sofia för konkreta råd och nyttiga tips.
Ett stort tack också till vänner, familj och kollegor för stöd och
uppmuntrande ord genom hela arbetets gång.*

Sveriges lantbruksuniversitet
Fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap
Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur, Uppsala
Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitektprogrammet
EX0504 Självständigt arbete i landskapsarkitektur, 30 hp
Nivå: Avancerad A2E
© 2014 Tim Andreaheim, e-post: info[at]andreaheim.se

Titel på svenska: Filmpresentation för landskapsarkitekter
- Att förmedla gestaltningsförslag i rörliga bilder
Title in English: Movie presentation for landscape architects
- To mediate design proposals with moving pictures
Handledare: Sofia Sandqvist, institutionen för stad och land
Examinator: Tomas Eriksson, institutionen för stad och land
Biträdande examinator: Andrew Butler, institutionen för stad och land

Omslagsbild: Stillbilder ur filmen i arbetet © Tim Andreaheim
Upphovsrätt: Bilder och illustrationer i examensarbetet är gjorda av författaren.
I annat fall publiceras material med tillstånd från upphovsman.
Originalformat: A3
Nyckelord: Film, visuell kommunikation, presentationsteknik, landskapsarkitektur
Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se>

Sammanfattning

Film är ett medium som har stor potential att presentera gestaltungsförslag på ett intresseväckande sätt. Fysisk utformning, bakomliggande förutsättningar och konceptuella idéer är bara några få exempel på aspekter som filmmediet lämpar sig väl att lyfta fram. För att landskapsarkitekter ska lyckas förmedla innehållet i förslaget med film, är det däremot viktigt att bildberättandet både fångar betraktarens intresse och behåller det. Syftet med detta arbete är därför att undersöka filmmediets uppbyggnad och hur de berättarmässiga beståndsdelarna i film kan användas för att kommunicera och påverka upplevelsen av ett förslag som presenteras. Studierna i arbetet utgår från dagens kunskapsområde om filmuppbyggnad och relaterar detta till landskapsarkitektur genom analyser av verkliga filmexempel. De teoretiska slutsatserna ligger sedan till grund för ett eget filmskapande där ett verkligt gestaltungsförslag presenteras. I detta arbete är det utemiljön som omger Kirunas nya stadshus som filmatiseras. Den färdiga filmen utgör ett konkret exempel på hur gestaltungsförslag kan presenteras med film och hur filmmediets beståndsdelar, berättarkomponenter, kan användas. Några av de berättarkomponenter som är viktiga för landskapsarkitekter att hantera innefattar ett logiskt händelseförlopp, variation i bildinnehåll samt grafik och ljud som förstärker bildberättandet. Samverkan mellan berättarkomponenterna är avgörande för att lyckas skapa ett engagemang hos betraktaren och att på ett intresseväckande sätt kunna förmedla information om gestaltungsförslag. Med detta arbete är min förhoppning att bidra till detta ännu relativt outforskade kunskapsområde och att få en vidare förståelse för hur filmpresentationer kan användas inom landskapsarkitektyrket.

Summary

In creative professions it is crucial to have the ability to communicate visually. Whether you are a photographer, an artist or a landscape architect it is important to present visually interesting information in order to catch the attention of the viewers. Landscape architects often use traditional methods like section cuts, plans and perspective images to present design ideas and the essence of a project. In Sweden, the use of film as a way of presenting a design project is rarely used even though it could be an efficient way of communicating and showing the spatial structures of a site. In order to make a good film presentation and to really get the attention of the audience it is important to establish a well-functioning communicative structure and a visual storytelling which makes the presentation and the project interesting to watch.

The purpose of this thesis is to study how landscape architects can use film as a way of presenting ideas and information in design projects. The thesis is based on two primary research questions:

How can film mediate design ideas and present a landscape architecture-project?

What pros and cons can be found with film as a visual presentation method for landscape architects?

Method

In order to study the subject and to provide an answer to the research questions the thesis consists of three main parts and a movie. The first part is a background-study based on literature that describes different aspects of filmmaking. This provides a basic understanding of film and directions on how to create movies that catches the attention of the audience. In the second part I perform case studies of three actual movies that present landscape architecture. These studies are based on the conclusions drawn from the literature-study, and relates specifically to my research subject. Three different movies with different styles and ways of presenting the projects were chosen in order to get a broad understanding of how the film medium can be used. The third part consists of both a movie and a describing text. In order to try the theoretical conclusions on how movies can be used to present design ideas, I apply them in my own filmmaking. The project that I present is

a real design proposal for the public square surrounding the new city hall in Kiruna, northern Sweden. This results in a tangible example on how design proposals in landscape architecture can be presented with film.

Part 1 – Literature study

Film consists of different components that make up the visual storytelling which constitutes the essence of movies. These components consist of the story, the appearance of the moving images, the length of the scenes along with graphic and audio effects. The components work together to achieve a compelling visual experience that both captures and keeps the interest of the audience. In short, the components make up what is actually happening in the movie and how the story is brought to life by the moving images.

Below, I have categorized a number of components which represent general guidelines and aspects of filmmaking. The following components are also relevant to my subject and were therefore used as tools and a way of analyzing the three real movies in the case studies that makes up part two of the thesis.



Storytelling. I analyzed how the storyline is built up and what parts of the design ideas are being presented.



Image composition. By studying the appearance of the moving images I learnt how the movies use different visual styles and camera angles to make the film pleasant to watch.



Visual rhythm. I studied how the length of the scenes differed and how it affects the tempo of the movie in order to make it interesting for the audience.



Animated graphics. I studied how animated graphics helps describe different aspects of the design proposal.



Audio and music. Sound and music can help make the movie more interesting to watch and to boost the way the visual imagery presents the design proposal. The use of sound was studied.

Part 2 – Case studies

In the case studies I analyzed three real movies that present landscape architecture.



© BIG Architects

Film A

Miami Beach Square is a movie produced by Danish BIG architects. It shows a competition entry for new buildings and public areas in Miami Beach, Florida. The movie consists of a virtual 3d-model that is used to show the spatial structures and to show the design proposal in a realistic manner. The entire movie is characterized by colorful imagery and a quick tempo.



© Stockholm Stad

Film B

This movie shows design ideas for Slussen, Stockholm. The movie consists of real footage of a sketchbook with images that are being hand drawn. The sketchy visual style emphasizes the feel of a proposal and the movie has an overall slow tempo.



© James Corner Field Operations, Courtesy Navy Pier Inc

Film C

Navy Pier is the winning competition entry from New York-based James Corner Field Operations. The movie relies heavily on animated graphic and still images to promote the design proposal. The graphic informs the audience of the project in a pedagogical way.

By analyzing the movies I was able to draw conclusions on how the general moviemaking theories relate to real landscape architecture movies. I summarized my conclusions and applied them in my own filmmaking, briefly described below.

Part 3 – The movie

The story of the movie is all about of revealing different aspects of the design proposal gradually as the movie progresses. This creates an evolving storyline that constantly shows the audience something new and interesting to watch. The movie starts of by showing background facts and the design proposal from a bird's eye view in order to orient the viewer and to show the northern context of the site. Gradually the audience gets to see more and more details of the proposal, from different viewing angles.

In order to keep the storyline together it is important to create a continuous feeling to the movie. Throughout my movie I use the same graphical style which helps create a logical connection between the different scenes. Also, the beginning and ending relates to one another as a way of summing up the story and to engage the audience in the storyline by recognition. By showing background aspects the proposal indicates an understanding of the prerequisite of the site. The movie mainly consists of a digital 3d-model which makes it possible to present the spatial structures and provide a

good understanding of the design. The 3d-model also provides an emphatic feel of how the proposal would be experienced by people in real life, especially with the camera angles from eye-height. In the movie I have sought to create a variation in the imagery to help keep the audience interested in watching. This is achieved by a mixture of two-dimensional animated graphics and different views from the three-dimensional digital model. The design proposal is also being shown in different settings, seasons and time of day. My aim has been a variation in rhythm and the feeling of tempo in the movie. The scenes are in different length and the camera moves with different speed to evade a monotonous feeling. The lengths of each scene are also adjusted to the contents shown in order for the audience to be able to register all the aspects of the proposal. Animated graphics is a big part in my movie in order to inform of background aspects like analysis-factors and other prerequisites important to the proposal. The graphics are also used to describe conceptual and inspirational aspects for the design, and to mark certain architectural details. Background music is used throughout the movie to create a positive and joyful feeling of the proposal. It is also used to join different scenes together and contribute to the impression of a continuous storyline. Sound effects are used to enhance expressions and create atmosphere by for example twittering birds and the sound of wind through the canopies of the trees.



Example: stills from the movie.

Discussion

The most important aspect of film presentation is catching the attention of the audience, which is done by the different components that make up the overall movie experience. This is also the tricky part of filmmaking, to combine the different aspects of storytelling, image composition and visual rhythm in order to achieve an interesting final result. Most challenging of all is to combine all the ideas and content that the proposal features along with a well functioning dramaturgy. I believe sometimes less of the content of the proposal can be included in the movie. Otherwise the movie risks being regarded as monotonous with too little variation story-wise.

No doubt film has great potential in being a suitable and colorful way of presenting landscape architecture design proposals. As a way of presenting background information and, something that could be really helpful in order to communicate different stages of development and phases of construction in complex, bigger scale projects. Also, film presentations have great potential in using 3d-models to give an understanding of design and spatial structures of proposals. It also helps communicate ideas to people that are not used to read plans and understand two-dimensional drawings.

I hope that this thesis might inspire other landscape architects to explore the possibilities of movie presentation. No doubt, the community would favor from more literature and knowledge in the subject. Finally it is my strong belief that movie presentations will be greatly developed and a thing to be used more and more by landscape architects in the future.

Innehållsförteckning

Sammanfattning	3	DEL 2 - FALLSTUDIER	
Summary	4	Filmanalys	19
Bakgrund	8	Film A: Miami Beach Square	20
Syfte och mål	10	Film B: Framtidens Slussen	22
Frågeställningar	10	Film C: Navy Pier	24
Disposition	10	Slutsatser och utgångspunkter för mitt filmskapande	26
Avgränsningar	10		
Metod och material	10	DEL 3 - FILMSKAPANDE	
DEL 1 - FÖRSTUDIE		Introduktion och läsanvisning	29
Berättandet - filmmediets grund	13	Gestaltningförslaget i filmen	29
Det formala systemet	13	Från idé till innehåll	30
Det stilistiska systemet	15	Filmens uppbyggnad	31
Sammanfattning och analysunderlag	17		
		DEL 4 - DISKUSSION	
		Filmmediet	39
		Källförteckning	42

“ Film, sammanhängande skildring eller berättelse inspelad med kino- eller videoteknik.* ”

Bakgrund

De flesta människor kommer i kontakt med visuell kommunikation varje dag. Vare sig vi sitter hemma, är på jobbet eller rör oss genom staden så möts vi av texter och bilder vars uppgift är att väcka vårt intresse, informera eller förmedla olika budskap. Denna visuella kommunikation kan bestå av allt ifrån löpsedlar, gatuskyltar, informationstavlor och filmer. För att de visuella medierna ska lyckas fånga vår uppmärksamhet så måste de vara uppbyggda av en attraherande struktur, en attraktion som kan skapas av ett berättande. Bo Bergström skriver i sin bok *Effektiv visuell kommunikation* att ett berättande är viktigt för att väcka människors intresse och vara mottaglig för budskapet som presenteras visuellt (2009, s 16). Han menar att förmågan att skildra en händelse eller att bygga en struktur för budskapet är avgörande för om det ska nå fram till oss bland alla visuella intryck som vi dagligen möts av.

Rörliga bilder, film, är en form av visuell kommunikation där berättelsen i allra högsta grad är närvarande. Film beskrivs exempelvis i nationalencyklopedin som *“En sammanhängande skildring eller berättelse inspelad med kino- eller videoteknik”*.¹ Bergström menar att det gäller att få människor intresserade och vilja följa denna berättelse, för att på så sätt kunna förmedla budskapet (2009, s 16). Att väcka människors intresse genom ett bildberättande är mycket relevant för de som har yrken där det visuella har en stor roll. För bland annat fotografer, konstnärer, reklamare, grafiker och inte minst arkitekter är det mycket betydelsefullt att använda sig av text- och bildmaterial för att förmedla idéer och budskap. Bergström (2009, s 17) skriver att alla som på olika sätt jobbar med visuell kommunikation har en sak gemensamt; ambitionen att beröra och fånga betraktarens uppmärksamhet.

Inom arkitekturyrkena används det visuella ständigt för att kommunicera. Både för att förmedla idéer till beställare och kollegor som att presentera förslag för exempelvis allmänheten. Det visuella arbetet innefattar många delar och består ofta av enkla skisser för att testa idéer eller framställande av ritningar som ska vara tydliga och lätta att förstå. I presentationsskedet blir det viktigaste att kommunicera förslagets delar och hur platsen kommer att fungera och upplevas. Oftast redovisas landskapsarkitekters förslag med

planer i olika skala, sektioner, snitt samt tvådimensionella perspektivbilder producerade med hjälp av en uppsjö olika digitala och handgjorda tekniker. Detta är vad som oftast förekommit som inlämningskrav i kurserna inom landskapsarkitektutbildningen på SLU Ultuna. Det är också de presentationstekniker som förekommer i verkliga tävlingar och sammanhang där presentationen av förslaget är viktig, vilket framgår av de många tävlingsförslagen som finns sammanställda på Sveriges arkitekters hemsida².

Att presentera förslag med bilder som rör sig är dock inte lika vanligt. Att använda sig av film för att presentera och kommunicera förslag inom arkitektur är något som tycks vara sällsynt och inget som används för att vare sig komplettera eller ersätta traditionella presentationsmetoder. Denna uppfattning blir ännu tydligare efter att ha tittat igenom tävlingsprogram för både aktuella och genomförda tävlingar de senaste fem åren, även detta publicerat på Sveriges arkitekters hemsida². I dessa har jag inte hittat några presentationskrav som innefattar film. Istället dominerar kraven på de mer klassiska presentationssätten som just illustrationsplaner, snitt och perspektiv. Både innan och under arbetets gång har jag sökt efter och tittat på en mängd filmer som visar arkitektur i olika former. Något jag insett är att det nästan uteslutande är byggnadsarkitektur som presenteras med film och att filmer som presenterar förslag inom landskapsarkitektur är svårt att finna. När landskapsarkitektur väl förekommer så är det ofta i kombination med byggnadsutformningen som utemiljön visas. Gemensamt för de flesta filmer jag kommit i kontakt med är också att de inte är från Sverige utan skapade av utländska arkitektkontor. Danska BIG architects har på sin hemsida³ projekt där film i flera fall förekommer som presentationsmaterial.

I vårt grannland Danmark tycks filmpresentationer användas i större utsträckning än i Sverige. Vid ett besök på arkitektkontoret Henning Larsen Architects i Köpenhamn så fick jag tillfälle att samtala med en grupp arkitekter om filmpresentation⁴. HLA är ett kontor helt inriktat på byggnadsarkitektur och de har inga landskapsarkitekter anställda. Företaget använder sig av film i större projekt och arkitekterna ser stora fördelar i filmpresenta-

tioner eftersom det på ett lättillgängligt sätt kan visa förslagets utformning och bakomliggande idéer. Olika filmtekniker med exempelvis tredimensionella modeller kan göra förslaget lättare att förstå för bland annat allmänheten som inte alltid är vana vid att läsa planer och sektioner. Utifrån samtalet framkom också att film används inom byggnadsarkitektur i Danmark och förekommer allt oftare som krav i tävlingar, åtminstone i större projekt. De danska arkitekterna ser också potential i att presentera landskapsarkitektur med film, eftersom utformningens rumsliga strukturer lätt kan förmedlas. Det kan också vara användbart i större projekt för att på ett pedagogiskt sätt förmedla information om olika förutsättningar eller anläggningsetapper.

Ett svenskt exempel på filmpresentationer kommer från Stockholm stad. På deras youtube-kanal⁵ finns exempel på filmer som visar stadsbyggnadsprojekt där landskapsarkitektur också innefattas. Bland annat finns flera filmer om utformningen av nya Slussen som beskriver bakomliggande idéer och byggprocessen på ett pedagogiskt sätt. Inom landskapsarkitektutbildningen introducerades film som ett presentationsmoment i kursen landskapsarkitektur - Design studio. Efter att ha gått kursen under höstterminen 2013 så kom jag och mina kurskamrater i kontakt med filmmediet. För de flesta, mig inräknad, var det första gången som vi använde oss av rörliga bilder för att presentera våra gestaltungsförslag. Min uppfattning är att filmmomentet var mycket uppskattat och något som kompletterade det övriga presentationsmaterialet väl. Det var också överraskande att se den stora variation i uttryck och stil som filmerna bestod av. När jag tidigare kommit i kontakt med arkitekturfilmer så har de oftast varit lika varandra och bestått av kameraåkningar i en virtuell 3d-modell utan så mycket berättande innehåll i övrigt. De flesta filmerna som visades av studenterna i kursen var dock helt olika varandra och beskrev både konceptuella idéer på varierade sätt såväl som olika sätt att presentera gestaltningen. Detta upplevde jag ökade både förståelsen för förslagets bakomliggande förutsättningar och för den rent rumsliga utformningen.

Filmmediet som väsen medger en stor variation av uttryckssätt och en uppsjö av olika genrer som drama, spänning, komedi, långfilm, kortfilm och reklamfilm för att nämna några. Jag uppfattar filmer

¹ www.ne.se

² www.arkitekt.se/tavlingar

³ www.big.dk

⁴ Samtal med yrkesverksamma arkitekter på Henning Larsen Architects, Köpenhamn 2014-04-24

⁵ www.youtube.com/user/stockholmsstad

som presenterar arkitektur som en slags informationsfilm som på sätt och vis närmar sig reklamvärlden. Oftast är syftet med att presentera ett förslag att informera genom att visa hur platsen ska användas och fungera. Det ska också i många fall övertyga estetiskt och lyckas framställas som ett attraktivt alternativ till dagsläget. Oavsett den genre som arkitekturfilmer kan anses tillhöra så tycks den vara liten och inte särskilt väldokumenterad inom litteraturen, något jag märkt under arbetets gång.

För mig gör den stora variationen i uttryckssätt filmberättandet intressant för landskapsarkitekter. Efter filmmomentet i höstens kurs började jag fundera över filmanvändningen idag och vilket ledde till att jag valde att undersöka filmens kommunikativa egenskaper i detta examensarbete. Det är min uppfattning att film har en stor möjlighet att komplettera de mer traditionella presentationsmetoderna. Det finns däremot inte mycket dokumenterad kunskap om hur presentationsfilm kan framställas om man ser till avsaknaden av litteratur i ämnet. Jag intresserade mig för vilka aspekter av filmmediet som gör det till ett effektivt sätt att presentera förslag och hur ett rörligt bildberättande kan byggas upp för att fånga betraktarens intresse. Med detta arbete är min förhoppning att bidra till kunskapsområdet och att få en vidare förståelse för hur filmpresentationer kan användas inom landskapsarkitektyrket.

Syfte och mål

Examensarbetet utgår från dagens situation där film som presentationsmedium inte används i någon stor utsträckning. Syftet med arbetet är därför att undersöka filmmediets möjligheter att presentera gestaltungsförslag inom landskapsarkitektur.

Mitt mål är att genom teoretiska studier och ett praktiskt filmskapande för ett verkligt gestaltungsförslag, undersöka hur film kan kommunicera utformningsidéer. I arbetet eftersträvas en förståelse för filmuppbyggnad och hur rörliga bilder kan kombineras för att skapa ett sammanhållet visuellt berättande. Ett bildberättande med syftet att presentera den arkitektoniska utformningen av en utemiljö på ett intresseväckande vis.

Frågeställningar

För att uppnå mitt syfte och ha en utgångspunkt i arbetet har jag formulerat följande huvudsakliga forskningsfråga:

Hur kan filmmediet förmedla gestaltungsidéer och presentera ett förslag inom landskapsarkitektur?

I arbetets gång har jag också funderat kring följande underfråga:

Vilka fördelar och begränsningar finns med film som visuell kommunikationsmetod för landskapsarkitekter?

Disposition

För att besvara frågeställningarna så utgörs detta arbete av fyra textdelar samt en digital film. De skriftliga delarna består av en förstudie, fallstudier, beskrivning av filmskapandet och en avslutande diskussion. Filmen utgör en stor del av arbetets resultat och bör ses tillsammans med detta dokument.

Arbetet inleds med en förstudie kring filmmediet och hur rörliga bilder kan sättas ihop för att berätta och föra fram innehåll. Detta ger en teoretisk grund där de viktigaste komponenterna i filmuppbyggnad åskådliggörs och ger mig en analysmodell som används i de efterföljande fallstudierna. I fallstudierna undersöks tre filmer som med olika uttryck presenterar landskapsarkitekturförslag. Genom att analysera filmerna och hur de presenterar respektive

gestaltungsförslag dras slutsatser om filmuppbyggnad som sedan appliceras och prövas praktiskt genom ett eget filmskapande. I den avslutande diskussionen utvärderas sedan min film i relation till de tre undersökta fallen.

Avgränsningar

Detta arbete berör korta filmer, mellan cirka noll och tio minuter, vars syfte är att presentera gestaltungsförslag inom landskapsarkitektur. Det som visas befinner sig i förslagsskedet och presenterar inte redan byggda projekt. Arbetet är skrivet utifrån uppfattningen att filmpresentation har ett begränsat användande inom landskapsarkitektur idag, men att film syftar till att presentera gestaltungsförslaget på ett positivt och intresseväckande sätt som också framhåller utformningen som ett attraktivt alternativ för platsen.

Arbetet beskriver inte hur arkitektföretag resonerar kring film och kartlägger inte filmanvändandet inom yrkeskåren utan fokus ligger på filmens visuellt kommunikativa egenskaper. Hur mediet kan användas för att informera och förmedla idéerna bakom förslaget samt på ett intresseväckande sätt visa arkitektonisk utformning. Jag fördjupar mig inte i den praktiska arbetsmetodiken kring filmproduktion vad gäller exempelvis idéskapande, datorprogramvara och olika filmtekniker.

Arbetet vänder sig till blivande och yrkesverksamma landskapsarkitekter samt till de som är intresserade av filmmediets kommunikativa egenskaper. Tidsrymden för examensarbetet är 20 veckor.

Metod och material

Arbetets tre delar syftar till en ökad förståelse för hur gestaltungsförslag kan presenteras med film. De tre delarna utgörs av en förstudie, fallstudier och en applikation av de teoretiska slutsatserna i ett eget filmskapande.

Förstudie

Den inledande förstudien utgör del 1 av den teorigrund som detta arbete i stort grundas på. Förstudien har baserats på litteratur där filmuppbyggnad och visuella berättarkomponenter beskrivs. Detta bidrar med en förståelse för filmmediet och hur information och budskap kan förmedlas med hjälp av rörliga bilder.

Studerandet av litteraturen gör att jag kan dra slutsatser om filmers bild- och berättarmässiga uppbyggnad och relatera det till presen-

terandet av landskapsarkitekters gestaltungsförslag. Resultatet av förstudien ligger även till grund för de efterföljande fallstudierna i del 2 där jag genom mina slutsatser får det underlag jag behöver för att genomföra en underbyggd analys.

I arbetet så har jag inte funnit någon specifik litteratur som berör filmuppbyggnad för den typ av korta arkitekturfilmer jag ville undersöka. Urvalet av litteratur är därför baserat på källor som berör filmberättande och visuell uppbyggnad ur ett brett perspektiv, där innehållet oftast varit gällande för film oavsett genre och på detta sätt relevant även för mitt ämne. Litteraturen är hämtad från internetsökningar i biblioteksdatabaser, sökmotorer som www.google.com samt tips från min handledare. Litteraturen behandlar både filmkunskap, filmanalys och visuell kommunikation där rörliga bilder i form av film är inräknat. Nedan följer en presentation av arbetets huvudsakliga källor.

Bo Bergström, art director verksam som kommunikationskonsult och föreläsare, behandlar i sin bok *Effektiv visuell kommunikation* bildberättande ur ett brett perspektiv. Uppbyggnad av film och andra visuella medier beskrivs med fokus på hur budskap och innehåll kommuniceras.

Åsa Lundqvist ger i boken *Filmkunskap* en översiktlig orientering om vad film är, genrer samt filmens uppbyggnad.

Thomas Granath, medielärare och manusförfattare, berör i sin bok *manus och dramaturgi för film* främst filmberättandet, att fånga publikens intresse samt olika berättarformer.

Peter Dahlgren grundade 1999 webbplatsen *Voodooofilm*. Sidan innehåller en stor mängd guider, råd och artiklar om filmskapande och filmens beståndsdelar.

Fallstudier

I arbetets andra del så genomförs fallstudier av tre verkliga filmer som presenterar landskapsarkitektur. Filmernas bild- och berättarmässiga sammansättning analyseras utifrån slutsatserna i del 1 och bidrar ytterligare till arbetets teoretiska utgångspunkt. Studierna av filmerna syftar till att få förståelse för hur filmerna har byggts upp för att förmedla de gestaltungsidéer som föreslås. På detta sätt får jag också verkliga presentationsexempel att relatera till i mitt eget filmskapande i del 3.

Fallstudiemetodik har valts då de syftar till att ge en förståelse för en företeelse eller situation, och eftersom de baseras på verkliga fall

blir kunskaperna de ger direkta och konkreta. Resultaten blir också utvecklade jämfört med andra metoder genom att den som studerar gör egna tolkningar och sätter resultatet i ett sammanhang (Merriam 1994, ss 28-29, 41-42). Jag har använt mig av en värderande typ av fallstudier vilket innebär att filmerna beskrivs, tolkas och bedöms. De beskrivs och tolkas utifrån förstudiens slutsatser kring den visuella och berättarmässiga uppbyggnaden av film. De bedöms såtillvida att jag jämför dem och drar slutsatser om hur deras skillnader och likheter i uttryckssätt påverkar gestaltningspresentationen och framförandet av förslagens innehåll.

Andersson och Hedling (1999, s 7) skriver att det inte går att fastställa någon generell analysmetod när det gäller filmer, just för att det finns så många olika genrer och varierade sätt att berätta med film. För att anpassa till ämnet och den specifika typ av filmer jag undersöker i detta arbete så analyseras därför filmerna utifrån de kriterier som min egen förstudie lett fram till. Det känns viktigt att i sammanhanget poängera att det är min egen tolkning som fallstudierna baseras på, och att resultatet och slutsatserna av den anledning oundvikligen blir subjektivt präglade.

Urvalet av filmerna är baserat på att alla ska visa landskapsarkitektur. Mina val har också baserats på att filmerna ska vara relativt aktuella, från de senaste fem åren, och att de varit tillgängliga och möjliga att ta del av på internet. Jag har kommit i kontakt med filmerna genom tips från handledare, yrkesverksamma landskapsarkitekter samt genom att söka under arkitektkontorens egna kanaler på www.youtube.com, där de varit uppladdade. I urvalet så har jag inte lagt någon värdering i om jag uppfattar filmerna som bra eller dåliga, men de är valda för att alla skiljer sig åt i uttryckssätt och stil. Detta för att få en variation i analysen och att kunna uppmärksamma skillnader mellan dem. Det är min uppfattning att de presentationsfilmer som finns idag många gånger liknar varandra och ofta består av kameraåkningar i en digital 3d-modell. Av den anledningen har jag valt att studera tre olika filmer där variationen i uttryck syftar till att ge en bredare förståelse för olika sätt filmberättande kan användas på.

Filmskapande

För att praktiskt pröva de slutsatser som kommer fram genom fallstudierna har jag skapat en egen film utifrån ett verkligt gestaltningsförslag. Genom filmen så appliceras på så sätt den teorigrund som arbetets inledande delar bidrar med. Detta ger mig möjligheten att pröva och utvärdera hur ett gestaltningsförslag kan presenteras med hjälp av film. Gestaltningsförslaget som jag valt att presentera i filmen är utemiljön kring Kirunas nya stadshus som landskapsarkitetterna på Tema jobbat med under våren 2014. Förslaget om utemiljön har valts för att det är aktuellt, tydligt geografiskt avgränsat samt att jag själv tycker det känns spännande att jobba med. Jag har även haft möjlighet att ta del av underlag och material som behövs för förståelse för förslaget. Den centrala offentliga torgyta som förslaget handlar om gör också att det finns många aspekter och delar i förslaget som kan lyftas fram och presenteras i en film så som aktiviteter, funktioner och material. Förslaget är också valt utifrån aspekten att det ska vara tillräckligt färdigt för att kunna presentera gestaltningen men inte tillräckligt klart för att ha byggts och lämnat förslagsstadiet. Av den anledningen så är förslaget inte helt färdigt när filmen skapas och gestaltningen motsvarar troligen inte helt platsens slutgiltiga lösning. Då filmens syfte är att kommunicera förslaget och dess idéer så upplever jag det relevant för mitt arbete.

Filmens syfte är även att framställa innehållet på ett positivt vis och framhålla förslaget som ett attraktivt sätt att utforma platsen. Detta kan fiktivt liknas vid ett sammanhang där filmen skulle utgjort det bidrag som lämnades in till den verkliga tävlingen. Målgruppen kunde då vara en jurygrupp bestående av arkitekter, politiker, tjänstemän och övriga representanter för allmänheten. Filmen syftar alltså till att nå ut med förslagens innehåll till en relativt bred målgrupp. Filmen är även skapad utifrån förutsättningarna att fungera fristående då den kommer vara tillgänglig på internet som en följd av detta arbetes publicerande. Filmen skall alltså kunna visas enskilt och inte kräva ett större presentations-sammanhang, som exempelvis en muntlig framställning, för att förmedla förslagens innehåll.

Tävlingen för förslaget som presenteras är i verkligheten redan avgjord och filmen är därför skapad utifrån fria tekniska förutsättningar. Inga eventuella inlämningskrav som restriktioner av innehåll, val av format, speltid et cetera, har påverkat arbetet.

För att visualisera de idéer jag hade under produktionen och för att skapa ett filmberättande så behövde ett manus tas fram. Då filmer som presenterar arkitektur huvudsakligen kommunicerar förslag i bilder och har fokus på det visuella så valde jag att utgå från ett bildmanus. Detta till skillnad från längre filmer i andra genrer som ofta behöver ett manus i text för att hålla ordning på all dialog, karaktärer och händelser i berättandet. Ett bildmanus, eller en storyboard, fungerar som ett planeringsverktyg där handligen och bildernas komposition, kameravinklar och ordningsföljd tänkts ut i förväg och inte måste bestämmas allt eftersom. Tumminello (2005, s 11) liknar en storyboard vid en serietidning utan pratbubblor, en samling skisser som tillsammans visar det berättande flödet i filmen. Dahlgren (2011b) skriver att bilderna i en storyboard inte behöver vara detaljerade och vackert ritade. Det kan räcka med enkla streck och konturer för att förmedla kameravinklar och händelseförlopp för att på så vis få det visuella berättandet ska hållas ihop. Det är på detta sätt jag använt storyboard för att organisera filmskapandet.

Digital programvara som använts i filmskapandet har omfattat Trimble Sketchup, Autodesk 3d studio max design, Lumion 3d, Adobe illustrator samt Adobe after effects.

DEL 1

FÖRSTUDIE

Berättandet - filmmediets grund

I denna förstudie så redogörs för den teoretiska bakgrund kring filmupbyggnad som jag i stort baserar detta arbete på. Här beskrivs de visuella och berättarmässiga byggstenarna i filmmediet. Dessa komponenter är vad som utgör filmsekvensers helhet och det som förmedlar information eller ett budskap. Budskapet, som i mitt fall handlar om att förmedla ett gestaltungsförslag inom landskapsarkitektur.

För att nå ut med budskapet och göra filmen intresseväckande så krävs en struktur i filmupbyggnaden. Denna struktur kan beskrivas som en typ av berättande vilket Bo Bergström (2009, s 16) menar finns i alla typer av visuella medier. Bergström skriver i sin bok *Effektiv Visuell Kommunikation* (2009, s 34) att berättande alltid består av en berättare som fungerar som avsändare och en publik som agerar mottagare för innehållet. Avsändaren är den som vill förmedla något och inom mitt ämne så utgörs denne av landskapsarkitekten som vill föra fram ett förslag. Publiken i sin tur, är de som ser filmen och möts av filmens budskap. Denna publik kan utgöras av uppdragsgivaren eller kanske allmänheten och de framtida brukare som förslaget kan beröra.

För att förslaget ska nå ut till publiken så bör landskapsarkitekten känna till filmmediets olika beståndsdelar och få dem att samverka till en sammanhållen bildberättelse. Bo Bergström (2009, s 18) skriver att film består av två huvudsakliga system som definierar filmberättandet. Dels det formala systemet som beskriver *vad* som händer i filmen, och dels det stilistiska systemet som beskriver *hur* det händer. Lundqvist (2005, ss 20-26) förklarar att det formala systemet är vad som styr berättelsen i en film. Detta innebär filmens handling och de händelseförlopp och karaktärer som för berättelsen framåt. Lundqvist menar vidare att det stilistiska systemet i sin tur beskriver hur berättelsen framställs och visas för publiken. Det handlar alltså om hur berättelsen iscensätts och hur upplevelser och stämningar i handlingen förmedlas genom den visuella bildkompositionen, klippningen och ljudet. Bergström (2009, s 18) menar att filmskaparen kombinerar de två systemen genom användandet av så kallade berättarkomponenter. Dessa består exempelvis av i vad publiken ser hända i filmens bilder, den miljö filmen utspelar sig i eller tidpunkten för berättelsen. De består också av hur publiken upplever berättelsen genom bildkomposition, kameravinklar, klippning och ljud. Berättarkomponenterna utgör alltså filmmediets grundläggande beståndsdelar och Bergström (2009, s 18) liknar dessa med instrumenten i en orkester som har förmågan att fånga publikens intresse i samverkan med varandra.

Det formala systemet

Vad som sker i filmen och vilken berättarteknik som används är avgörande för hur publiken kommer att uppleva filmen. För att kunna producera en intressant film behöver filmskaparen därför fundera över berättelens dramaturgi. Granath (2005, s 58) menar att dramaturgi är konsten att med berättande både fånga publikens intresse och behålla det under hela filmen. Denna konst är något som utvecklades redan under antiken av människor inom den tidiga sceniska berättarkonsten. Bergström (2009, s 19) beskriver hur den antike filosofen Aristoteles formulerade en dramatisk konstruktion där dramat måste bestå av en början, en mitt och ett slut. De olika momenten i handlingen bör också gå in och ur varandra för att skapa ett sammanhållet flöde. För att intresset hos publiken ska behållas så krävs även variation och vändpunkter, något som kan ses som berättelsens framåtrörelse.

Den dramatiska berättarmodellen

Den dramatiska berättarmodellen, även kallad den anglosachsiska berättarmodellen, har sitt ursprung i Aristoteles dramatiska konstruktion med tre delar, eller akter. Den första akten etablerar karaktärer och filmens innehåll. Först och främst består den dock av ett anslag vars uppgift är att fånga publikens intresse. Detta sker genom att introducera en konflikt som ska locka till att följa händelseförloppet och att fortsätta titta. Den andra akten innehåller en fördjupning av innehållet samt en konfliktupptrappning där berättelsen blir allt mer spännande. Den sista akten leder fram till filmens klimax där konflikten når sin spets. Avslutningsvis så rundas historien av och utgörs av en lugnare sekvens där publiken ska få möjlighet att varva ner och smälta den ofta dramatiska konfliktförlösningen (Dahlgren 2010).

Den dramatiska berättarmodellen används inom många genrer men är kanske lättast att känna igen ifrån långfilmer där spänning och äventyr har en central roll. Bergström (2009, s 21) menar att det dramatiska berättandet, där berättelsen följer en tydlig väg, lämnar få möjligheter till egna tolkningar utan följer filmskaparens intention och det budskap denne vill förmedla. Av den anledningen är det ett effektivt sätt för berättaren att förmedla budskap genom teaterpjäser och filmer men även inom reportage och reklam. För landskapsarkitekter kan ett dramatiskt berättande på liknande sätt innebära att det går att styra hur förslaget presenteras och hur det framställs.

“Fånga publikens intresse”

“två huvudsakliga system”

“hur berättelsen upplevs”

Icke-dramatiskt berättande

En berättelse behöver däremot inte vara uppbyggd kring en dramatisk konflikt. I det icke-dramatiska, eller det episka berättandet, så är reglerna friare och följer inte några bestämda berättarstrukturer som i det dramatiska. Bergström (2009, s 26) skriver att ursprunget till det episka berättandet också härstammar från antikens Grekland men från Platon snarare än Aristoteles. Sedan 1970-talet har många filmskapare börjat närma sig denna berättarteknik som alternativ till den klassiska dramatiska modellen. Den icke-dramatiska berättartekniken innebär att berättelsen utgår från ett tema snarare än en konflikt. Detta tema kan utgöras av att publiken får följa en resa, belysandet av en fråga eller skildrandet av ett ämne. Berättandet kan också utgå från ett personligt tilltal och på så sätt utgöra ett tydligt subjektivt perspektiv till skillnad från dramat där publiken följer ett pågående skede där karaktärernas agerande styr handlingen (Granath 2005, ss 117-119). Att utgå från ett tema kan vara användbart för landskapsarkitekter i presentationen av gestaltningsförslag. Gestaltningsförslaget kan i sig ha en konceptuell och tematisk grund vilket gör att berättartekniken kan vara lämplig. Det icke-dramatiska berättandet bygger även på en öppen struktur som är mindre linjär än det dramatiska. Det kan öppna upp för tolkningar och låta publiken göra berättandet fullständigt genom sina egna associationer och värderingar. Att associera kan också vara relevant inom landskapsarkitektur för exempelvis att leva sig in i, och försetälla sig hur ett förslag kan upplevas i verkligheten.

Budskap

Oavsett om filmskaparen väljer att använda ett dramatiskt eller icke-dramatiskt berättarsätt är oftast syftet att förmedla en historia, att föra fram information och nå ut med ett budskap till publiken. Filmens budskap har att göra med den målgrupp som berättandet riktar sig till och vilken programform som väljs. Ska det vara ett barnprogram, ett granskande reportage eller ett lågmält drama så kan berättandet skilja sig åt en hel del (Granath 2005, s 37). När det gäller filmer som presenterar landskapsarkitektur så uppfattar jag att relevanta budskap kan handla om att informera om förslagets bakgrund eller att få publiken att inse fördelarna med platsens framtida gestaltning.

Budskap kan föras fram på olika sätt och kan delas in i två huvudsakliga typer; instrumentella och relationella budskap. Dessa hör ihop med varsitt av de två beskrivna berättarteknikerna. De instrumentella budskapen bygger på ett slags konfliktskapande och kan kopplas ihop med det dramatiska berättandet. I reklamvärlden handlar det om att dramatisera kring ett problem och lyfta fram något som publiken vill undvika. På detta sätt skapas en längtan efter lindring och lösning på problemet, som

sedan erbjuds i form av en produkt eller tjänst (Bergström 2009, s 73). Inom filmer som presenterar arkitektur skulle produkten kunna motsvaras av gestaltningsförslaget som lösningen på ett problem som filmen dramatiserar kring.

Relationella budskap hör ihop med den icke-dramatiska berättartekniken och syftar till att väcka en önskan hos publiken snarare än att lösa ett problem (Bergström 2009, s 78). Denna önskan kan bestå i att uppnå välbefinnande, skapa grupptillhörighet eller förhöja känsloupplevelser. Bergström beskriver den här typen av budskap som öppna för tolkning och att de ska väcka vår associationsförmåga, att få publiken att drömma om det tillstånd som produkten eller tjänsten kommer att erbjuda. I en presentationsfilm för landskapsarkitektur så skulle ett relationellt budskap kunna syfta till att väcka en stämning och inlevelse i förslaget, hur positivt platsen kommer att upplevas om projektet byggs. Inom reklamvärlden lämpar sig vissa produkter mer än andra för dessa budskap, menar Bergström (2009, s 78). Det kan exempelvis handla om en resa som skapar upplevelser, en vara som ger oss välbefinnande genom att vara miljövänlig eller ett vin som skapar festlig gemenskap.

Framåtrörelse - medryckande berättande

Oavsett berättarteknik och vilket budskap som är tänkt att förmedlas så handlar allt om att få publiken att stanna kvar framför filmen (Granath 2005, s 64). Det handlar om framåtrörelse i olika former, att skapa förväntan, väcka nyfikenhet och engagemang hos publiken. Bergström (2009, ss 29-30) kallar det medryckande berättande och något som skapas av överraskningar. Ett sätt att överraska är att plantera, det vill säga när ett objekt eller en händelse dyker upp i under berättelsens gång utan någon större betydelse för att sedan återkomma och få en upplösning. Bergström (2009, s 29) skriver att dramatikern Tjechov hävdade att ett gevär som finns upphängt på en vägg måste avlossas innan föreställningen är slut. Poängen är att ledtrådar om handlingen planteras i publikens medvetande och bör utnyttjas för att skapa en aha-upplevelse som engagerar. Det handlar också om ett återknytande till tidigare händelser genom exempelvis en inledningsscen som återkommer i slutet.

I filmer där landskapsarkitektur presenteras ligger det nära till hands att tänka sig hur de överraskande momenten består av att förslaget visas successivt. Exempelvis skulle viktiga bakgrundsaspekter kunna beskrivas inledningsvis för att senare ta sig uttryck i gestaltningen och på så sätt återknyta till det som delvis visats tidigare. Framåtrörelse skapas även i allra högsta grad av hur filmens rörliga bilder är disponerade och hur berättelsen varierar visuellt, detta beskriver jag i nästkommande stycke, det stilistiska systemet.

“ Att väcka tolkningar och associationer ”

“ Skapa överraskningar ”

“ Få publiken att stanna ”

Det stilistiska systemet

Handlingen, vad som händer, i filmberättandet har nu beskrivits genom olika sätt att berätta och föra fram budskap till publiken. Nu till hur berättelsen iscensätt och hur handlingen gestaltas i bildkomposition, klippning mellan scener och hur stämningar och upplevelser kan förstärkas med hjälp av ljud.

Bildkomposition och kameravinklar

Bildkompositionen inom film handlar om att bildernas sammansättning, att det vi ser, ska samverka med berättelsens handling och föra fram budskapet. Bergström (2009, s 180) skriver att bilderna ska stämma överens med budskapet som ska förmedlas och att kompositionen handlar om attraktion och orientering. Det behövs något som händer, något som drar blicken i bilden och gör den intressant. Bergström menar vidare att en fungerande komposition hanterar spänningsfältet mellan ordning och kaos och balanserar däremellan så att det blir intressant att se. Samtidigt får det inte bli för mycket information att bearbeta (2009, s 184). En bra filmsekvens ska ha en enkel uppbyggnad där bilderna helst ska innehålla ett motiv åt gången och att störande element ska sällas bort så att huvudhandling framkommer tydligt (2009, s 193).

Bergström beskriver hur användandet av kontraster kan skapa intressanta bildsekvenser (2009, s 186). Ett sätt att vägleda och locka vår blick är att använda visuella linjer och kontraster -motsatspar- som innebär att något händer i bilden. Detta kan bestå av att balansera något litet och något stort, något ljust och mörkt eller något som rör sig och något som är stilla. Spänning i bilden kan också skapas av djupverkan. Bilder som innehåller olika plan låter betraktaren vandra med blicken och Bergström menar att dessa bilder oftast upplevs mer attraktiva än bilder som saknar djup och kan upplevas platta. Djup kan även skapas genom att visa på avstånd mellan olika element i bilden och genom att separera för-, mellan- och bakgrund. Detta kan ske med ljus, mörker eller genom att låta delar av bilden vara i oskärpa (2009, s 186).

Olika bildvinklar, kameravinklar, kan användas för att skapa bilder som förstärker känslor och därmed påverka hur publiken upplever filmberättandet. Dahlgren (2004) beskriver det så kallade normalperspektivet med en kamera i normalhöjd som den vanligaste bildvinkeln. För att förstärka dramatik och upplevelser av över- och underläge kan en låg kamera riktad uppåt samt en hög kamera riktad nedåt vara effektivt att använda sig av. Detta brukar kallas grod- respektive fågelperspektiv. Det finns också en så kallade subjektiv kameran som innebär att publiken ser genom en persons ögon, något som Bergström (2009, s 176) refererar till

som rollöga. Även ett så kallat allöga kan användas, vilket innebär att en subjektiv kamera gör fria rörelser och åkningar i bildrummet utan att vara kopplad till en viss person. Jag anser att framförallt de två sistnämnda är användbara för att förmedla förslag inom landskapsarkitektur. Genom att använda en kamera som rör sig fritt i bildrummet i kombination med fågelperspektiv så kan en överblick av en plats rumsliga disposition etableras. Det kan på så sätt också visa hur utformningen av platsen och dess omgivning relaterar till varandra. Vidare kan en subjektiv kamera från ögonnivå bidra till en inlevelsefull känsla i filmen som visar publiken hur exempelvis ett gestaltungsförslag kan upplevas av framtida brukare.

Kamerarörelser och visuell rytm

Genom att använda bildkomposition och olika bildvinklar kan filmens budskap och berättande få stöd. Ännu viktigare för berättelsens framåtrörelse är kanske hur dessa bilder kombineras, varieras och förändras i filmens olika scener. Genom att klippa ihop bildsekvenser med olika längd så påverkas publikens upplevelse av tempo och rytm i filmen (Bergström 2009, s 198) Om en scen består av snabba växlingar mellan en mängd olika kameravinklar uppstår en hastig känsla, något som ofta används för att skapa spänning. På motsvarande sätt förmedlas ett lugn och en stillsamhet i berättelsen om färre och längre klipp dominerar. Bergström (2009, s 198) menar att klippning är det viktigaste för att en film ska vara lockande att titta på. Att finna en balans och variation i innehållet som filmens bilder visar.

Ett sätt att variera scenernas klipp och hålla publikens intresse uppe är att använda kamerarörelser. Med kamerarörelser kan motivet eller omgivningen förändras, dyka upp och försvinna i bilden som kameran fångar (Dahlgren 2011). Kameran kan röra sig på olika sätt för att skildra handlingen på ett varierat vis. Detta kan innebära panoreringar i sidled, höjdlid eller genom att zooma så att avståndet till motivet varieras utan att kameran ändrar plats. Bergström (2009, s 193) skriver att det är viktigt med kontinuitet i berättelsen och att exempelvis rörelseriktningar bör vara filmade åt i stort sett samma håll. Bilderna riskerar annars att upplevas osammanhängande och hackiga.

Dahlgren (2011) menar att bildens innehåll bestämmer kamerarörelsens hastighet. Är bilden fylld av detaljer krävs en långsam rörelse för att publiken ska hänga med och uppfatta all information som finns i bilden. Är bilden relativt enkel och endast innehåller få saker så kan det fungera bra med en snabbare kamerarörelse. Att variera bildutsnittet, det vill säga att växla mellan olika utsnitt som närbilder och överblicksbilder bidrar även det till att göra bildberättandet intressant för publiken (Dahlgren 2004), återigen handlar det om balansen och variationen i bildinnehållet som helhet.

“ hitta en balans och variation ”

“ Bilder som förstärker känslor ”

Musik och ljudeffekter

Ljud spelar en viktig roll såtillvida att det kan förstärka bildberättandet och göra filmupplevelsen ännu starkare för publiken. Bergström (2009, s, 278) menar att ljudets uppgift tillsammans med bilder är att förstärka, förena och strukturera berättelsen. Förstärkningen innebär att ljud kan ge en närhet och tillföra ett djup till bilder som på egen hand inte innehåller särskilt mycket information. Bergström menar också att ljudet gör berättandet mer fullständigt och att en starkare upplevelse hos publiken skapas eftersom flera sinnen används samtidigt.

Ljud kan delas in i olika kategorier som på olika sätt tillför något till det visuella berättandet. Dahlgren (2004b) beskriver det så kallade effekt-ljudet som knutet till en viss händelse som äger rum i filmen. Detta ljud kan vara en effekt som stämmer överens med verkligheten, som att dörrar öppnas eller ljudet av ett blixtnedslag. Det kan också handla om atmosfärljud, ett ljud som kan skapa en speciell känsla eller förmedla olika stämningar. I presentationen av landskapsarkitektur så skulle stämningen i en avkopplande park på detta sätt kunna förhöjas av fågelkvitter eller ljudet av lövverk som rör sig i vinden. Bilder av ett livligt stadsrum skulle kunna förstärkas av ljudet av människor som pratar och är i rörelse.

Bergström (2009, s 280) menar att musik kan vara det mest effektiva sättet att skapa stämning. Detta grundar sig i den emotionella styrkan i musiken samt att vi ofta har en personlig koppling och gör associationer till den. Ljud som exempelvis bakgrundsmusik håller också ihop och förenar olika filmsekvenser vilket skapar kontinuitet i berättandet även om bilderna skiljer sig åt. Bergström skriver även att det finns en strukturerande funktion hos ljudet som kan användas för att särskilja olika delar av handlingen eller delar i innehållet. Vid intensiva scener kan ljudet exempelvis förstärka bildberättandet genom att vara högre med många effekter och musik i högt tempo, för att i lugnare scener vara mer stillsamt.

Rörlig grafik, färg och text

I filmer som informerar samt inom reklam så förekommer ofta grafik och text i någon form som kompletterar bilderna och ljudet. Bergström (2009, s 194) beskriver detta som animeringar som ofta består av enkla rörliga inslag. Han menar att det kan användas för att liva upp textinformation eller dra uppmärksamhet till en viss rubrik. Han menar också att det kan finnas ett pedagogiskt syfte med animeringar där exempelvis texter eller diagram kan förändras och utgöras av olika färger och former för att förmedla information. Jag upplever det som mycket aktuellt att i landskapsarkitekturfilmer kunna använda grafiken som ett pedagogiskt komplement. Det kan handla om att informera om förutsättningar, analyser och bakgrundsaspekter som är viktiga för förslagens utformning.

Färg är också en viktig del av visuell kommunikation. Enligt Bergström (2009, s 256) har färger en viktig kommunikativ kraft som kan attrahera, skapa stämning och informera. Färg kan attrahera genom att dra vår blick och på så sätt skapa en intressant kontrastverkan på samma sätt som ljus och mörker eller små och stora objekt. Färg inbjuder till läsning och kan öka möjligheterna till att pedagogiskt informera, ofta i samverkan med text. Att använda olika färger för att förhöja den rörliga grafiken är därför viktigt, särskilt om informationen består av olika saker som exempelvis analysaspekter.

När det gäller text i film så menar Bergström (2009, s 149) att den bör vara kort för att hinna läsas. Teckensnitt bör också väljas efter läsbarhet, något som är beroende av kontrasten mellan bakgrund och bokstäver. Ljus text mot en ljus bakgrund syns ofta inte särskilt väl. Bergström beskriver också kongenialitet, att teckensnittet bör passa in i sammanhanget och tillsammans med budskapet. Detta anser jag spelar in på all typ av grafik och känns viktigt eftersom filmer som visar gestaltningsförslag kan utgå från olika platser. Till en historisk känslig miljö passar kanske en annan grafisk stil än till ett förslag om ett nytt centralt torg. Oavsett vilken typ av förslag som landskapsarkitekten vill förmedla så kan rörlig grafik anpassas till gestaltningen och utgör en viktig komponent i filmmediets beståndsdelar.

“Gör filmupplevelsen starkare för publiken”

“Emotionell styrka”

“Pedagogiskt komplement”

Sammanfattning och analysunderlag

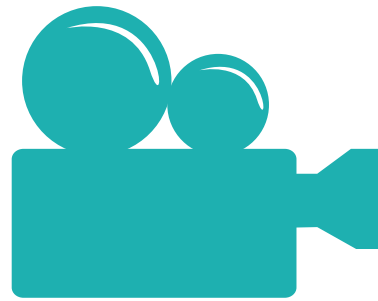
Både det formala och stilistiska systemet bidrar med berättarkomponenterna som bygger upp det bildberättande som slutgiltigt avgör hur publiken upplever filmen. Under detta arbete har jag tittat på en mängd filmer som presenterar arkitektur och därför bildat mig en uppfattning om generella likheter i berättandet. Av ett trettiotal hus- och landskapsarkitekturfilmer som funnits tillgängliga på internet* under perioden januari till maj 2014 så upplever jag att samtliga har ett berättarsätt som är relativt fritt. Utifrån min förstudie i detta arbete kan de därför anses närma sig den icke-dramatiska berättartekniken snarare än det dramatiska som är uppbyggt kring en konflikt. Oavsett berättarsätt är dramaturgin, att fånga publikens uppmärksamhet och behålla detta intresse, centralt i alla typer av filmer. Filmer som har till uppgift att presentera arkitektur närmar sig också reklamvärlden såtillvida att det gäller att övertyga om förslagets fördelar så att det kan realiseras och byggas. Av den anledningen blir det viktigt att hantera hur budskapet förmedlas till publiken.

Denna förstudie har genomförts för att få en teoretisk grund i arbetet som även utgör analysunderlag till fallstudierna i nästa del av rapporten. För att åskådliggöra de analysfaktorer och jämförelsegrunder jag upplevt relevant att undersöka i fallstudierna har jag sammanfattat informationen i fem huvudkategorier. Huvudkategorierna är baserade på både det formala och stilistiska systemet och fokuserar på hur filmerna använder sig av de olika berättarkomponenterna för att presentera förslagets gestaltningslösningar.



Berättande

För att analysera hur en film hanterar berättandet så har jag avsett att beskriva både filmens händelseförlopp och vilka berättarmässiga drag som filmen innehåller. Jag har undersökt om det går att uppfatta någon berättarteknik och på vilket sätt budskapet förmedlas. Detta visar hur filmen förhåller sig till förslagets gestaltning och hur detta lyfts fram. Viktigt för att få publiken att hänga med är också om berättelsen innehåller någon röd tråd så att filmen upplevs sammanhängande. Jag har även tittat på hur moment som överraskar eller knyter an till tidigare händelser används för att engagera publiken i berättandet.



Bildhantering

När det gäller bildhantering så har jag undersökt den känsla och uttryck som förmedlas genom filmens rörliga bilder, och om uttrycket relaterar till förslaget som presenteras. Jag har också analyserat hur man i filmen arbetat med kontrastverkan och djup för att skapa bilder som är intressanta att titta på. Vilka kameravinklar som använts studeras också för att se hur filmens innehåll kan förstärkas med hjälp utav detta.



Rörlig grafik

Rörlig grafik i filmerna undersöktes för att se hur förslagets budskap förstärks och förmedlas med kompletterande analysaspekter, idéer och bakgrundsinformation som kan ha gett förutsättningar till utformningen. Jag har tittat på hur text och färg har använts för att strukturera och pedagogiskt förmedla information samt hur grafiken upplevs samspela med förslaget och filmens bilder som helhet.



Klippning och framåtrörelse

Dessa aspekter behandlar hur filmens tempo och rytm upplevs och relaterar till hur filmens handling förs framåt visuellt. Beroende på om filmen består av många korta, eller få långa klipp, så kan upplevelsen av ett hastigt eller långsamt tempo infinna sig. Publiken kan tröttna eller inte hinna uppfatta vad som presenteras och jag studerar därför klippens längd. Jag har även tittat på hur de är disponerade och om de varierar för att få publikens intresse att bibehållas. Av samma anledning så undersöktes hur olika kamerarörelser används och om bildinnehållet varierar i exempelvis översikts- och närbilder av förslagets utformning.



Ljud och musik

Jag har studerat hur filmerna använder sig av ljudeffekter och musik för att förstärka bildberättandets innehåll. Hur detta bidrar till upplevelsen av atmosfär och stämning relaterat till gestaltningsförslaget.

*filmer tillgängliga via www.vimeo.com, www.youtube.com.

DEL 2

FALLSTUDIER

Filmanalys

I följande fallstudier har jag analyserat tre filmer som alla visar landskapsarkitektur för att se hur de är uppbyggda och hur de med hjälp av de olika berättarkomponenterna presenterar gestaltungsforlag. Filmernas bild- och berättarmässiga sammansättning har analyserats utifrån analysunderlaget i del 1 och bidrar till arbetets teoretiska utgångspunkt.

Varje fallstudie inleds med en kort beskrivning av förslaget följt av en beskrivning av olika berättarkomponenter som filmen använder för att presentera förslaget. Varje analys avslutas sedan med en sammanfattning där de viktigaste dragen i filmen beskrivs. I det sista avsnittet så sammanfattas de slutsatser jag dragit utifrån fallstudierna genom att utvärdera och jämföra hur filmerna presenterar förslagen. Det är också dessa slutsatser som jag sedan prövat och som ligger till grund för mitt filmskapande.



Film A: Miami Beach Square

KONTOR
BIG architects

LÄNGD
02.04 min

PROJEKT
Nya byggnader och omgivande utemiljöer föreslås i ett stadsbyggnadsprojekt i Miami Beach, Florida.

STIL
Kameraflygningar i digital 3d-modell tillsammans med rörlig grafik.

TILLGÄNGLIG
<http://vimeo.com/66113515>
(2014-04-03)

Filmen om Miami Beach Square är en kort film i högt tempo som visar det danska arkitektkontoret BIGs tävlingsförslag för utemiljöer och byggnader i anslutning till Miami Beach Convention Center. Platsen består idag huvudsakligen av vidsträckta asfaltsytor och förslaget går ut på att läka ihop stadsstrukturen med vistelsestråk, grönytor och torgbildningar. Filmen utgörs av rörlig grafik, livlig musik och åkningar i en 3d-modell. Detta ger ett lekfullt och färgstarkt uttryck som successivt bygger upp och presenterar förslagets rumsliga gestaltning.

Berättande

Filmen inleds med texten Miami Beach Square på en helfärgad bakgrund i 80-talsturkos. Därefter etablerar en animerad kartbild platsens geografiska läge och vyerna övergår till en enklare digital 3d-modell. Samtidigt som kameran ur ett fågelperspektiv visar olika delar av omgivningen så byggs 3d-modellen på med träd och gröna partier omkring gatorna. Kameran dyker sedan ner i modellen och förflyttar sig mellan olika vyer samtidigt som förslagets byggnader och utemiljö växer fram och byggs upp av animeringar. Det avskalade utseendet i modellen som inledningsvis består av enfärgade ytor får efter ca en minut ett mer verklighetstroget utseende och kommer på så sätt till liv. Resterande halvan av filmen visar olika kameraåkningar i den verklighetstroga modellen. Den avslutande scenen visar text på en färgad bakgrund och återknyter på så sätt till filmens början.



En färgstark och kontrastrik 3d-modell fungerar orienterande samt visar förslagets rumsliga disposition.
© BIG Architects

Filmen om Miami Beach Square innehåller inga karaktärer eller direkt berättande inslag som beskriver förslaget. Bakomliggande förutsättningar, funktioner och valda material är exempelvis inget som redovisas utan något som publiken själv får dra slutsatser om. Berättandet är i denna mån fritt och kan räknas till en icke-dramatisk berättarteknik där handlingen kretsar kring ett tema (Granath 2005, ss 117-119). Temat i filmen är att visa upp förslagets utformning. Förslaget i filmen presenteras också med hjälp utav relationella budskap som syftar till att väcka associationer hos publiken. De verklighetstroga 3d-scenerna med motljusvyer i solnedgång och mjuka kameraflygningar ger exempelvis ett varmt och trivsamt intryck av hur platsens utformning kommer att upplevas.

Trots det icke linjära berättandet finns det dramatik och ett tydligt händelseförlopp i filmen. Förslagets volymer och rumsliga utformning utvecklas nämligen successivt för att slutligen nå den verklighetstroga 3d-modellen som syftar till att skildra förslaget som om det vore realiserat på platsen.

Bildhantering

Filmen genomsyras av ett kontrastrikt och färgstarkt bildspråk som känns inspirerat av 80-talsserien Miami Vice. Denna känsla håller i sig genomgående, både grafik och den tredimensionella modellen har ett lekfullt och enkelt uttryck vilket för tankarna till ett tidigt tv-spel. Den lekfulla stilen förmedlar känslan av förslaget och Miami Beach som livliga och festliga miljöer. Fria kameraåkningar ur fågelperspektiv, likt det allöga som Bergström (2009, s 176) beskriver, används flitigt vilket orienterar publiken runt platsen och ger en överblick av förslaget. I filmens senare del, med den verklighetstroga modellen, så varieras vyerna mer kring ögonhöjd vilket ger inlevelse och gör att publiken kan relatera till hur förslaget skulle kunna upplevas vid vistelse på platsen. Bilderna som visar 3d-modellen är inledningsvis kontrastrik och starka färger förmedlar på ett pedagogiskt sätt olika byggnader och den rumsliga dispositionen. Senare blir bilderna mer atmosfärsskapande med exempelvis motljus och kvällssol med mjuka skuggor.

Genom att kameran rör sig mellan olika delar av 3d-modellen, med objekt på olika avstånd från kameran, så får bilderna en genomgående känsla av djup vilket gör filmen intressant att titta på. De rörliga bilderna är även relativt avskalade och därför behagliga att se på. De innehåller ett begränsat antal rörliga element som konkurrerar om blickfånget, vilket är i linje med hur Bergström (2009, s 193) menar att filmsekvenser bör vara uppbyggda. Däremot finns det få människor med i förslaget och miljöerna kan därför se något öde ut. Detta motverkar den annars livliga känslan i grafiken och filmens stil som helhet.

Klippning och framåtrörelse

Filmen har ett högt tempo genom snabba kamerarörelser och korta klippningar mellan varje scen. Eftersom vyerna ständigt varierar och kameran rör sig fritt på olika sätt i bildrummet så blir det visuella blir aldrig tråkigt. Publikens intresse bibehålls på detta sätt lättare, vilket även Bergström menar (2009, s 198). Att filmen endast är två minuter lång gör också att handlingen går fort fram och ständigt varierar. Tempot gör det däremot svårare att hänga med i de korta klippen och förstå förslaget delar. Särskilt svårt är det att hinna läsa de textrutor som namnger olika delar av förslaget och omgivningen. Det snabba tempot kan ge intrycket av att en förändring i stadsrummet är på gång och på så sätt samspela med den livliga känsla som förmedlas för den plats som förslaget berör.

Ljud och musik

Filmen är ljudsatt med fartfylld elektronisk musik som matchar filmens rytm. Inledningsvis hörs också ljudeffekter som hurra-rop, trumpetor och karnevalljud som förstärker en den festliga Miami-känsla kring förslaget som också bilderna förmedlar. Inga särskilda ljudeffekter förstärker stämningar eller händelser likt de Dahlgren beskriver (2004b). Däremot får musiken mer och mer melodi längre in i filmen och upplevs på så sätt höra ihop med att filmens handling går framåt och att gestaltningen växer fram.

Rörlig grafik

Filmen börjar med rörlig grafik där både typsnitt och färger går i den lekfulla färgskalan med mycket vitt, rosa och turkos. Den färgstarka grafiken bidrar till att etablera den lekfulla och kontrastrika känsla som genomsyrar presentationen av förslaget. För att etablera det geografiska läget för platsen och gestaltningen så används en tvådimensionell karta som zoomas in i flera steg. Textrutor med små pilar kommer under hela filmen upp för att beskriva platsers namn och olika delar som är viktiga i förslaget utformning. Bokstäverna är i mörk färg på vit bakgrund vilket ger en god läsbarhet, något även Bergström framhåller (2009, s 149).



En realistisk 3d-modell visar hur platsen kan tänkas upplevas i verkligheten.
© BIG Architects

Sammanfattning

Filmen presenterar förslaget gestaltning på en relativt översiktlig nivå där volymerna och helheten förmedlas på ett lättillgängligt sätt genom en 3d-modell. Berättandet är öppet och publiken lämnas att fritt tolka vad kameraåkningarna i modellen visar. Det är dock svårt att utan beskrivande information få en förståelse för platsens förutsättningar eller förslaget bärande idéer. Filmens kontrastrika och lekfulla visuella uttryck i bilder, musik och grafik är samstämmigt vilket ger ett intryck av livlighet i förslaget. De snabba klippen och kamerarörelserna gör det däremot svårt att hinna uppfatta allt innehåll. Publiken får på ett inlevelsefullt vis en uppfattning om gestaltningen genom användandet av kameravinklar som både orienterar ur fågelperspektiv och som förmedlar platsen i ögonhöjd.

MIAMI BEACH SQUARE

Grafik med genomgående färgtema
© BIG Architects

Film B: Framtidens Slussen

KONTOR
Stockholm stad

LÄNGD
07.54 min

PROJEKT
Filmen visar skissartade idéförslag för utemiljön kring slussen.

STIL
Verklig film med handritade perspektivbilder tillsammans med enklare 3d-flygningar.

TILLGÄNGLIG
<http://www.youtube.com/watch?v=raQUFecT4NA>
(2014-04-03)

Filmen är en av flera filmer som finns tillgängliga på Stockholm stads youtube-kanal där information har samlats om utformningen av nya slussen. Till skillnad från de andra filmerna som fokuserar på byggprocessen och tekniska lösningar så visar denna film idéförslag för själva utformningen av Nya slussen. Filmen har ett långsamt tempo där förslaget presenteras genom handtecknade skisser som visar olika vyer av platsens utformning.



Filmens rörliga bilder består av handtecknade skisser.
© Stockholm Stad

Berättande 🎭

Hela filmen utgörs av att publiken får se en skissbok som ligger på ett bord bredvid två färgburkar. Skissboken öppnas i filmens inledning och två händer börjar rita upp olika idéförslag för platsen. Inledningsvis visas även de tre orden *vattnet*, *knutpunkten* och *mötesplatsen* vilket berättar för publiken att dessa faktorer på något sätt har betydelse för förslaget. Flera olika vyer ritas därefter upp för hand och när skisserna är färdiga så byter skissboken blad för att fortsätta på nästa vy. Detta fortsätter tills ungefär halvvägs in i filmen då skisserna börjar animeras och på så sätt vakna till liv. De datoranimerade sekvenserna består av att kameran flyger genom de skissade vyerna för att därefter stanna i en ny vy. De bildar en slags övergång till nästa skiss precis som när boken tidigare i filmen vände blad. Detta bidrar till filmens enda egentliga variation i händelseförlopp och gör filmens bilder mer intressanta att se. Filmen avslutas med en översiktlig skiss som visar hela förslagens omgivning från ovan. Efter att ha färglagts är nu idéerna färdigskissade och boken stängs ihop, detta knyter an till filmens inledning där publiken får möta samma typ av bilder.

Filmens budskap om att förmedla idéer kring utformningen av platsen förs fram genom skisserna. Detta kan ses som ett relationellt budskap vilket Bergström (2009, s 78) menar kan väcka publikens associationer. I filmen så kan skisserna syfta till att väcka publikens fantasi och tankar om hur platsen kan ta form. Relationella budskap hör traditionellt ihop med ett icke-dramatiskt berättande till vilket jag också skulle räkna filmens berättarteknik. Det genomgående temat och den röda tråden i filmen där skisserna presenterar förslagens olika delar är enkelt, avskalat och lätt att hänga med i för publiken. Däremot förekommer ingen större dramatik eller framåtrörelse i handlingen utan publiken får se ungefär samma sak under filmens relativt långa åtta minuter. Detta gör att betraktaren kan hinna tröttna på att följa med i handlingen och inte ta in den information om förslaget som filmen syftar till att presentera.

Bildhantering 🎥

Filmens bilder har ett genomgående skissartat uttryck med skissboken och gestaltningsidéerna som ritas upp för hand i svartvitt. Detta förstärker känslan av att filmen förmedlar just ett förslag och inte en färdig lösning. Vissa bilder färgläggs genom en animering där blå och grön färg flyter ut och täcker delar av skisserna. Detta upplever jag framhåller en enkelhet och ger intrycket av att förslaget innefattar vattenkontakt och grönska. Sammantaget får filmen ett lättsamt och lekfullt uttryck som för mina tankar till estetiken i ett barnprogram. Det likartade utseendet bidrar till att hålla samman filmens uttryck och renodlar bildberättelsen. Bristen på variation, kontrast och djupverkan i bilderna ger däremot en likriktning som i längden inte bjuder publiken på några visuella överraskningar.

Klippning och framåtrörelse

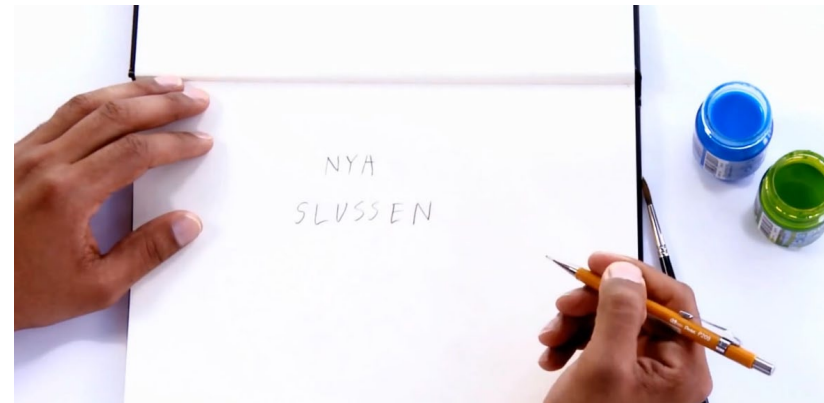
Handlingen drivs framåt av att tecknaren ritar bilderna. Det hela går relativt långsamt och trots att filmen innehåller snabbspolade sekvenser så ritas skisserna upp långsamt. Framåtrörelsen sker av att bilderna växer fram och att händerna byter blad på skissboken för att rita upp nästa. Det är risk att intresset hinner avta med det långsamma tempot och avsaknaden av dramatik mellan händelserna. Dessa komponenter behövs för att bibehålla ett engagemang för filmen (Granath 2005, s 64). Det är först när det gått över fem minuter in i filmen som det sker något avvikande då skisserna får liv och börjar röra sig i 3d. De tredimensionella åkningarna visar däremot inga människor eller objekt som animeras och får liv, utan används endast som en övergång till nästa vy som skissas upp. Filmen består av ett enda sammanhängande klipp. Ett snabbare tempo mellan händelserna hade kunnat få förslaget att framstå som livligare och få intresset hos betraktaren att hållas på en jämn nivå.

Ljud och musik

Musiken i filmen är lugn och upplevs glad. I likhet med bildernas uttryck förmedlar det en lekfull och lättsam idékänsla till förslaget. Jag får även ett visst intryck av storslagen filmmusik med stråkar och pianospel. Musiken förhåller sig inte till händelserna i filmen eller de delar av förslaget som visas, och inga ljudeffekter hörs som förstärker bildberättandet.

Rörlig grafik

Ingen pålagd text eller grafik förekommer i den här filmen för att förklara utformningen och idéernas bakgrund. De skrivna orden består av de tre ord som ritas upp i början samt att filmen inleds med att händerna tecknar förslagets titel; Nya slussen. Grafik och film går in i varandra när vissa ord skrivs tillsammans med de skissade vyerna i filmen. Orden är små och det är osäkert om betraktaren är menad att läsa dem.



Filmen innehåller begränsat med text, här ett exempel.
© Stockholm Stad



Skisserna animeras i filmens senare del.
© Stockholm Stad

Sammanfattning

Förslaget presenteras på en skissartad och lättsam nivå genom det visuella uttrycket i filmen. Den genomgående stilen med handritade bilder gör att publiken förstår att det inte handlar om en helt färdig gestaltungs-lösning. Det förstärker snarare känslan av att förslaget presenterar idéer som i ett senare skede kan utvecklas. Bildernas har även ett sammanhållet utseende vilket gör att publiken lätt kan orientera sig i handlingen. Framåtrörelsen i filmen skapas av att olika tvådimensionella vyer i förslaget skissas fram, dessa animeras sedan i viss utsträckning. Filmen är däremot lång och jag upplever att handlingen hade kunnat föras framåt snabbare för att intresset hos publiken inte ska hinna avta från förslagets presentation. Detta i synnerhet eftersom bilderna som visar förslaget är så pass likartade i sitt uttryck genom hela filmen. Hade text och grafik använts för att beskriva de vyer som visas så hade förståelsen för förslagets delar blivit större för publiken som nu får tolka innehållet fritt.

Film C: Navy Pier

KONTOR

James Corner Field Operations

LÄNGD

03.01 min

PROJEKT

Filmen visar en omgestaltning av en pir i Chicagos hamn som får nya tillskott av aktiviteter genom nya byggnader, torg och parkinslag.

STIL

Verkliga filmsekvenser tillsammans med grafik och tvådimensionella stillbilder.

TILLGÄNGLIG

<http://www.youtube.com/watch?v=5o-BYzskCKg>
(2014-04-03)

Filmen visar det amerikanska kontoret James Corner Field Operations vinnande tävlingsförslag om Navy Pier i Chicago. Med anledning av platsens 100-årsjubileum så ska den redan populära miljön kring de gamla industrihamnarna rustas upp och ytterligare aktiveras. Med exempelvis nya byggnader, utvecklade aktiviteter och gröna inslag är tanken att platsen ska göras ännu mer attraktiv för både besökare och invånare.

Berättande

Denna film börjar med att visa verkliga filmsekvenser från olika delar av Chicago. Publikens får se bilder från ett nöjesfält, en båtutrustning på vattnet, stadens skyline och en trafikerad gata på natten. Detta etablerar en livlighet och känsla av platsen som också ger en introduktion till förslaget. Med rörlig grafik etableras sedan förslaget genom en karta som animeras. Grafiken visar också omgivande landmärken och några av de programpunkter som förslaget har sin grund i. Efter bakgrundsinformation zoomas kartan in ytterligare en gång och övergår i en slags situationsplan där rörlig grafik berättar om förslaget och hur platsen är tänkt att disponeras. I filmens nästa sekvens blir planen mer illustrerad och zoomar i tur och ordning in på platsens delområden. Varje inzoomning i planen följs av en tvådimensionell perspektivbild där flera små textrutor beskriver vad som syns i bilden. Detta upprepas vid varje delområde för att avslutas i en utzoomning där hela platsen syns.



Tvådimensionella bilder med förklarande textrutor
© James Corner Field Operations, Courtesy Navy Pier Inc

Filmens händelseförlopp är lätt att följa med i eftersom förslaget först visas översiktligt och sedan gradvis övergår i beskrivningar på mer detaljerad nivå. Scenernas följd upplevs sammanhängande och varje delområde av förslaget redovisas på ett återkommande och pedagogiskt sätt. Filmen både informerar om förslaget bakomliggande faktorer samtidigt som gestaltningen beskrivs både i bilder och förklarande grafik. Publikens egna associationer av bilderna begränsas på detta sätt till den tolkning av förslaget som filmskaparen är ute efter.

Bildhantering

Med de verkliga filmsekvenserna från Chicago i filmens början så förmedlas känslan av en livlig och färgstark stad. Detta kan även visa på en förståelse och inlevelse för platsen och dess sammanhang, något som därmed höjer förtroendet för förslaget. Bildspråket i grafiken och planerna som sedan visas är relativt avskalat med några få starka färger som markerar viktigt innehåll. Filmens tvådimensionella perspektivbilder

skulle fungera även som fristående stillbilder med mycket människor, ljusa färger och objekt i olika plan. Detta som skapar en djupverkan trots de två dimensionerna (Bergström 2009, s 186). De ger även en livfull känsla av en utformning med mycket aktivitet, något som förstärks av stundtals animerade inslag som fyrverkerier och snöfall.

Klippning och framåtrörelse

Filmens tempo upplevs relativt lugnt och klippens längd ger publiken tillräckligt med tid att läsa den text som förekommer i grafiken utan att det hinner bli enahanda. Det är också en variation i bildmaterialet med verklig film, grafik, planer och perspektivbilder vilket gör att presentationen av förslaget hålls intressant för publiken. Stillbilderna zoomas även in för att ge känslan av rörelse och de animerade inslagen gör att ögat dras dit med blicken, något som också bidrar till den visuella variationen.

Ljud och musik

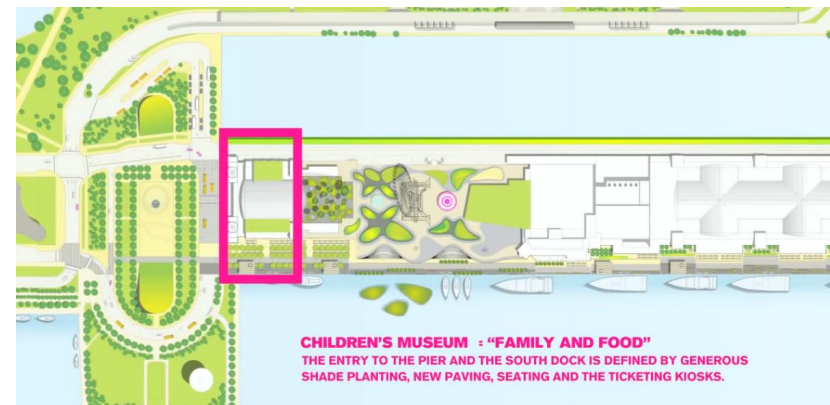


Musiken speglar bildernas livfulla och glada ton och förstärker intrycket av att förslaget kommer att aktivera och tillföra kvaliteter till platsen. Musiken är däremot inte kopplad till filmens händelser och inga ljud-effekter som förstärker stämningar eller händelser hörs.

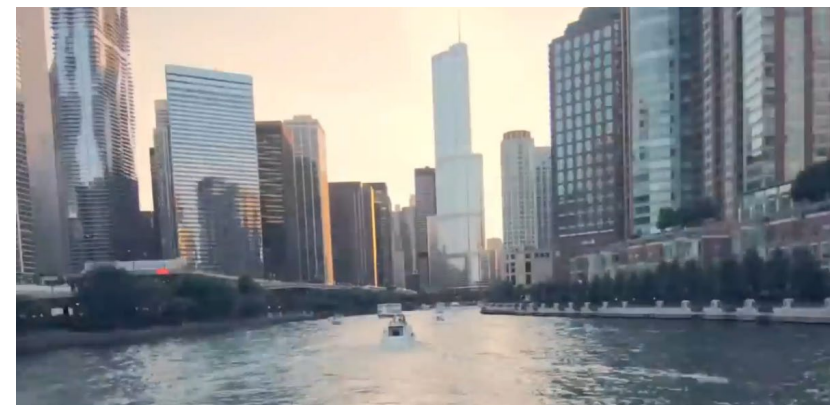
Rörlig grafik



Den rörliga 2d-grafiken i filmen har en tydlig informerande roll. Förslagets bakgrund och utgångspunkter beskrivs tillsammans med planerna och textrutorna i stillbilderna görs läsbara med vit text till en mörkrosa bakgrund. Grafiken har likt Bergström (2009, s 194) beskriver, en påtaglig pedagogisk roll. Genom linjer, text och punkter i olika färger struktureras informationen om olika aspekter och delar i förslaget.



Filmen använder rörlig grafik för att informera och orientera publiken i förslaget.
© James Corner Field Operations, Courtesy Navy Pier Inc



Inledande verkliga scener av Chicagos hamn etablerar förslagets kontext.
© James Corner Field Operations, Courtesy Navy Pier Inc

Sammanfattning

Genom att filmen innehåller en variation i bildmaterialet skapas framåtrörelse i berättandet och bidrar till att publikens intresse lättare hålls kvar under hela presentationen. Filmen framställer också förslaget i ett tempo som upplevs väl avvägt där olika bilder och text visas växelvis under tillräckligt lång tid för att hinna uppfatta informationen. Grafiken i filmen används informativt och ger en bakgrund till förslagets utformning. Detta ger en djupare förståelse för de bakomliggande förutsättningarna vilket jag anser kan bidra till en trovärdighet och intrycket av att förslaget är genomarbetat.

Slutsatser och utgångspunkter för mitt filmskapande

Mina analyser i fallstudierna har gett mig möjlighet att dra slutsatser för hur gestaltningsförslag inom landskapsarkitektur kan presenteras med film. I avsnittet nedan så redogör jag för dessa slutsatser. De utgör även utgångspunkterna för presentationen i mitt eget filmskapande i arbetets nästa del.

- Filmens handling bör följa en logisk röd tråd samtidigt som händelseförloppet varierar i filmens olika delar.

Berättandet är viktigt för att publiken ska engageras i filmens handling och presentationen av förslaget. Handlingen bör vara varierad och innehålla olika händelser för att filmen och förslaget ska upplevas intressant att ta till sig. Ett sätt att uppnå detta är att börja med en övergripande introduktion för att sedan gradvis visa mer detaljer av förslaget och utformningen. Detta skapar en slags utveckling som ger handlingen en logisk följd och ett bildberättande som hela tiden visar något nytt. Denna typ av handling förekommer i både Miami Beach Square och Navy Pier och bidrar tillsammans med filmens bilder till en intressväckande berättelse. I Miami Beach Square utgörs filmens inledande del av en enkel 3d-model och översiktliga vyer för att gradvis övergå till en mer komplett modell där volymer byggs upp allt eftersom. Till slut när berättandet sin kulmen och modellen har övergått i en realistisk representation av förslaget som visar material och solljusets fall. En utveckling av vyer har också skett och kameran har närmat sig ögonhöjd för att visa förslaget ur en mer mänsklig vy.

I Navy Pier så används bland annat den rörliga grafiken för att översiktligt berätta om förslagets kontext för att sedan zooma in på delområden i förslaget. Bilderna blir i dessa delar mer och mer illustrativa och detaljnivån i förslaget beskrivs med olika former av text. Denna typ av sekvenser upprepas tills alla delområden har beskrivits, något som också skapar kontinuitet och ett berättande där publiken lätt följer med. I filmen om Nya Slussen så sker ett liknande upprepanande på så sätt att de handritade skisserna skissas fram, vy efter vy. Detta ger samma logiska händelseförlopp som låter publiken hänga med. Däremot saknar sekvenserna den variation och utveckling i bilderna som förekommer i de andra filmerna. Det förekommer inte heller någon utveckling i hur förslaget byggs upp eller gradvis visas i detaljeringsgrad. Detta gör att berättandet och presentationen av förslaget kan upplevas som utdragen och enahanda, något som inte upprätthåller intresset för förslaget och utformningen.

- Handlingens delar bör knytas ihop för att skapa kontinuitet i bildberättandet.

Den röda tråden visade sig vara viktig genom hela handlingen, något som etableras i filmernas inledning. I inledningen uttrycks också en stil som skapar en känsla för förslaget och platsen. Det är denna stil som i bildberättandet skapar igenkänning och som håller ihop filmernas visuella uttryck. Detta uttrycker sig i Miami Beach Square där platsens festliga skimmer tidigt möter publiken genom musik och grafik, och där bildstilen och det hastiga tempot upprätt-håller känslan genom filmen. I Navy Pier skildras Chicagos puls och skyline i verkliga filmklipp vilket ger förslaget en kontext och bakgrund som senare blir mer och mer beskriven. I Nya Slussen öppnas skissblocket och med händerna som börjar teckna etableras känslan av skissförslag som genomsyrar filmen.

Alla filmerna avslutas sedan mer eller mindre på samma sätt som de börjar. Skissblockets som öppnades i början av Nya Slussen stängs ihop och markerar slutet, den inledande grafiken dyker upp på nytt i Miami Beach Square och en översiktsskiss zoomar ut från Navy Pier vilket återigen placerar platsen i stadens sammanhang. Detta är ett effektivt sätt att avsluta filmerna så att berättandet rundas av och återknyts till tidigare händelser. På så vis hålls den röda tråden ihop och skapar en igenkänningsfaktor som engagerar publiken.

- Förmedla budskapet om gestaltningsförslagets idéer och utformning på ett inlevelsefullt sätt .

De undersökta filmernas syfte är att presentera gestaltningsförslag. Budskapet i filmerna utgörs av att förmedla gestaltningen och framställa förslaget som ett attraktivt alternativ för platsens utformning. I fallstudierna så presenteras förslagen på olika sätt med olika uttryckssätt i bildberättandet. I Miami Beach Square används huvudsakligen en 3d-modell för att visa förslagets gestaltning. 3d-modellen skapar en god förståelse för den utformning som föreslås vilket både orienterar och visar på platsens rumsliga disposition. På detta vis presenteras förslaget på ett sätt som gör det lätt för publiken att förstå hur utformningen skulle upplevas i verkligheten. I Navy Pier används huvudsakligen rörlig grafik och två-dimensionella perspektivbilder för att presentera förslagets innehåll. Genom att förslagets delområden beskrivs i logisk turordning och kompletteras med perspektivbilderna så etableras en koppling mellan utformningen och platsens delar. Den rumsliga disposi-

tionen och helhet är dock något svårare för publiken att få en förståelse för vid jämförelse med Miami Beach Squares 3d-modell. I filmen om nya Slussen så förmedlas inte den rumsliga dispositionen mer än via de handritade skisserna i blocket. De kopplas inte till någon översiktlig vy eller karta som sätter skisserna i något övergripande sammanhang, utan bygger mycket på de associationer och tolkningar som väcks hos publiken.

Att bygga på publikens tolkningar är vad som kallas relationella budskap och jag upplever att alla filmer jag undersökt utgår från detta. Förslagets innehåll förmedlas genom att publikens associationer väcker positiva känslor som framställer förslaget som ett attraktivt gestaltningsalternativ. I Miami Beach Square ger exempelvis de realistiska sekvenserna med solljuset som silas genom trädens lövverk och vackert väder i kvällsljus en positiv känsla. Det får publiken att lättare leva sig in i hur förslaget kan upplevas och hur utformningen skapar en vilja att vistas på platsen. I Navy Pier så ger de tvådimensionella perspektivbilderna ett positivt intryck som visar hur förslaget skapar en attraktivt plats med gott om livfulla inslag och aktiviteter. I filmen om nya slussen visar de skissade vyerna på en aktiv plats som ger publiken en viss inlevelse och förståelse för utformningen även om detta inte blir lika tydligt som i de övriga filmerna. Publiken får större utrymme att själv fylla i information och associera fritt till material och utseende i gestaltningen eftersom bilderna är skissartat enkla. Detta gör samtidigt som det kan vara svårare att leva sig in i hur platsen kommer att upplevas i verkligheten.

- Bilderna blir visuellt intressanta genom variation i kameravinklar, rörelser, och innehåll.

Gemensamt för alla filmer är att de har en visuellt sammanhål-len stil. Detta gör att den röda tråden känns intakt och att det visuella håller ihop handlingen och förslaget som presenteras. Bilderna i alla filmer upplevs även balanserade och djupverkan har uppnåtts genom objekt i olika delar av bildplanet. För att skapa kontraster i bildinnehållet och på så sätt hålla bilderna intressanta för publiken, varierar kameravinklar, rörelser och innehåll på olika sätt i filmerna. I både Miami Beach Square och Navy Pier inleds filmerna med översiktliga vyer som orienterar publiken på platsen och i förslagets sammanhang. I Navy Pier varierar hela tiden bildinnehållet genom att bilderna zoomas in i flera steg för att

övergå till vyer av förslagets delområden. I Miami Beach Square rör sig kameran kontinuerligt i olika riktningar och visar 3d-modellen ur olika vyer. 3d-modellen blir även mer och mer realistisk med material och färger som tillkommer vilket skapar variation. I filmen om nya Slussen så skissas olika bilder upp där vyer och utsnitt varieras. I filmens senare del förekommer även animerade inslag där kameran rör sig mer dynamiskt. Det skissartade uttrycket är däremot relativt likartat och erbjuder inte samma visuella variation som i de andra filmerna där bildberättandet görs mer intressant för publiken.

Ingen av filmerna visar detaljer i förslagets utformning med hjälp av närbilder. Den film som varierar bildberättandet mest är Miami Beach Square men inte heller där förekommer den växling mellan översikts- och närbilder som jag upplever kunde visa både en större detaljnivå i utformningen samt variation i bildberättandet.

- Variation i klippens längd och innehåll skapar framåtrörelse och ett intresseväckande tempo.

Filmernas visuella rytm och tempo varierar mycket, vilket påverkar hur intressant publiken upplever presentationen av förslaget. Huvudsakligen beror tempot på hur långa klipp som förekommer och hur hastigt kameran och filmens objekt rör sig. I Miami Beach Square är tempot snabbt och på filmens två minuter hinner kameran visa många olika delar av förslaget. Det blir däremot på gränsen till svårt att hänga med när textrutor visas fort och kameran svänger hastigt. I Nya Slussen så är tempot å andra sidan långsamt och det finns risk att publiken tröttnar när det dröjer länge innan handskisserna blir färdiga och processen upprepas utan variation. Tempot i Navy Pier ligger mellan de två andra filmerna och känns för mig väl balanserat vad gäller visuell information kontra klippens längd. Grafiken och den text som beskriver förslaget visas också tillräckligt länge i den sistnämnda filmen för att publiken ska hinna uppfatta informationen. Det viktiga är alltså att en balans uppstår mellan förslagets innehåll och scenernas längd. Filmens scener bör vara tillräckligt långa för att hinna uppfattas, men tillräckligt snabba för att visa variation i bildinnehållet och handlingen.

- Genom rörlig grafik kan information om både förelagets bakgrund och gestaltning förmedlas på ett pedagogiskt sätt.

Grafik används i olika utsträckning bland filmerna och förekommer främst i Miami Beach Square och Navy Pier. Jag upplever att användningen av grafik kraftigt stärker filmernas förmåga att kommunicera viktigt innehåll i förslagen. I Navy Pier får publiken en förståelse för förslagets kontext genom färgkodade figurer och förklarande text. Bakomliggande förutsättningar och platsens läge åskådliggörs, vilka i filmens senare del kompletteras visionsbilderna av textrutor som beskriver gestaltningens innehåll. Detta är något som Miami Beach Square saknar då filmens senare del, med den realistiska 3d-modellen, förlitar sig enbart på det visuella och inte förtydligar funktioner eller innehåll. I Miami Beach Squares inledande scener används däremot grafik för att etablera platsens geografiska läge och sätta förslaget i viss kontext. I slussen å andra sidan, förekommer ingen grafik. Grafik hade annars hade kunnat beskriva innehållet och förklara vad de handritade skisserna föreställer snarare än att överlåta tolkningen helt till publiken. Det senare gör att viktiga aspekter i förslaget riskerar att gå förlorade och inte nå fram om presentationen enbart förlitar sig på bilder.

- Musik och ljud förstärker stämningar kopplat till förslaget och filmens handling.

När det gäller ljud så förekommer musik i alla filmerna. Musik är stämningsskapande och förstärker en livlig och glad känsla hos alla förslag. Musiken börjar oftast lugnare under filmernas inledning för att senare innehålla fler instrument och vara mer fartfylld i takt med att mer av förslaget visas. Däremot saknar jag en tydligare koppling mellan musiken och filmens händelseförlopp. Musiken i alla filmer kunde ha förstärkt bildberättandet ytterligare. Inte heller ljudeffekter som förstärker stämningar eller händelser förekommer förutom i introduktionen till Miami Beach Square. Genom att använda ljud som i exemplet så tillförs presentationen av förslaget ytterligare en sinnlig dimension. På detta sätt är det lättare att fånga publikens uppmärksamhet vilket gör ljud till en viktig aspekt att använda i filmskapandet.

DEL 3

FILMSKAPANDET

För att applicera teorigrunden har jag i den här delen av arbetet testat de tidigare slutsatserna och praktiskt undersökt hur ett förslag kan presenteras med hjälp utav filmmediet. Gestaltungsförslaget som jag valt att presentera i filmen är utemiljön kring Kirunas nya stadshus som landskapsarkitekterna på Tema jobbat med.

På de inledande sidorna beskriver jag det gestaltungsprojekt jag valt att presentera och de utgångspunkter jag haft i filmskapandet i form av idéer och innehåll. Därefter följer en del där jag sammanfattar hur fallstudiernas slutsatser har använts i filmen. Avslutningsvis redogör jag mer ingående för slutsatserna som prövats och hur de lett till olika ställningstaganden som lett fram till den slutliga filmpresentationen av förslaget.

Bakgrund

Förslaget

A vibrant winter scene in Kiruna, Sweden, featuring a modern, curved building with a green roof and a tall, dark, industrial-style clock tower. The ground is covered in snow, and people are walking and playing. In the background, a building with a sign that reads "KIRUNA STATION" is visible.

Utemiljön är inspirerad av isen, snön, berget och det dramatiska fjällandskapet som omger staden. Genom de upphöjda partierna i aktivitet- och möbleringsytorna så kommer naturen in i staden. Bland annat genom berget som växer fram ur marken i form av mörk sten. I planteringsytorna återkommer fjällnaturen i form av björkar som med sina vita stammar ger en kontrast mot den mörka stenen.

Det befintliga klocktornet flyttas även från det gamla stadshuset till en ny central placering på torgets västra del vilket är tänkt att bli ett synligt landmärke från alla väderstreck. Gestaltningen förhåller sig också till de centrala rörelsestråk som bildas tvärs över torget i flera riktningar samt att fungera väl för den snöröjning som krävs i det så pass nordliga läge som staden Kiruna befinner sig på. Det geografiska läget med en lång mörk vinter gör också att belysning har en viktig roll på torget. Av den anledningen föreslås effektbelysning där bland annat träden blir upplysta och grenverket skapar skuggmönster över torgets ytor.

Från idé till innehåll

Målet är att skapa en film som på ett inlevelsefullt sätt presenterar förslaget och platsen, där berättarkomponenterna används för att väcka intresse och föra handlingen framåt. Filmens syfte och budskap är att lyfta fram förslagets bakgrund och innehåll. Att presentera hur gestaltningen kommer till uttryck och vilka funktioner och aktiviteter som platsen kan erbjuda. Som ett första steg i filmskapandet utgick jag därför från förslaget och vilka aspekter och delar av det som skulle lyftas fram.

Förslagets viktiga delar

Följande delar av förslaget identifierade jag i samråd med ansvariga för projektet som viktiga att lyfta fram och presentera i filmens handling:

- Bakgrund och analysaspekter som ligger till grund för förslaget
- Förslagets gestaltning, former och rumslighet
- Den kontrastrika växtligheten
- Aktiviteter och funktioner bestående av exempelvis: flexibla ytor, event, informella sittmöjligheter, sollägen och cykel/sparkställ.
- Årstidsdynamiken
- Belysning kvällstid
- Material och ytskikt



Årstidsdynamik och platsens växtmaterial utgör viktigt innehåll i presentationen av förslaget.
© Tema

Filmens uttryck

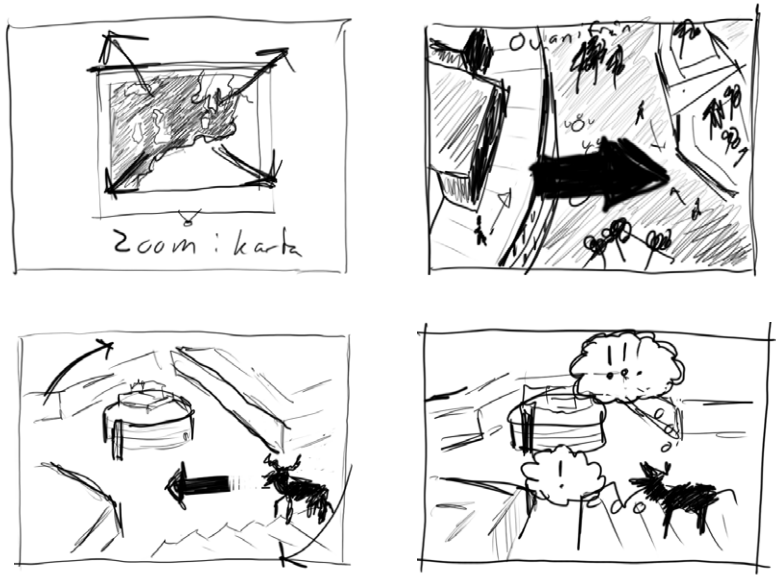
I skapandet av filmen har jag utgått från att presentera ovanstående aspekter av förslagets innehåll. Idéerna till filmens handling växte fram genom att fundera kring dessa aspekter och konkretiserades genom den färdiga filmen.

För att lyckas göra en välfungerande filmpresentation av förslaget har jag även utgått från de slutsatser som fallstudierna lett fram till. Jag har strävat efter att skapa en så fullständig presentation av förslaget som möjligt relaterat till de fördelar och brister jag funnit i filmerna jag studerat. Hur detta har påverkat mitt filmskapande beskrivs med början på nästa sida. Där beskrivs hur jag förhållit mig till mina tidigare slutsatser; vad jag har använt mig av i filmen och varför. Jag redogör även för hur förslagets viktiga delar presenteras med hjälp av filmmediets berättarkomponenter. Hur de nästkommande avsnitten är disponerade illustreras enligt nedan:

Slutsats från fallstudierna



Hur jag applicerar slutsatserna i filmskapandet, samt hur viktigt innehåll i förslaget lyfts fram.



Skissande av ett bildmanus, en storyboard, användes för testa idéer och organisera filmens scener. Här visas ett urval av de snabba skisser som jag använt i filmskapandet.

Filmens uppbyggnad

00.00



Ett rutat papper lägger sig över den tomma bildytan. Kort därefter framträder namnet "Kristallen" med svarta bokstäver och ett par textrader fyller på med mer information. Detta utgör de första sekunderna av min film, den inledningsscen som introducerar publiken för förslaget och till filmens handling.

Filmens handling bör följa en logisk röd tråd samtidigt som händelseförloppet varierar i filmens olika delar.



Filmens handling går ut på att redovisa förslagets innehåll successivt för att skapa en berättarmässig framåtrörelse. Detta ger bildberättandet både en variation och en dramaturgisk utveckling. För att skapa ett logiskt händelseförlopp inleds filmens handling med att visa förslagets **bakgrund- och analysaspekter som ligger till grund för gestaltningen**. Efter att dessa aspekter presenteras så övergår bildberättandet i att visa utformningen. Först visas gestaltningen översiktligt för att därefter presentera förslagets innehåll och funktioner gradvis mer detaljerat. Filmen avslöjar på så vis mer och mer av förslaget vilket syftar till att engagera publiken i handlingen och få denna att bibehålla intresset. Bildernas innehåll kan i och med detta samtidigt varieras genom den händelsemässiga utvecklingen.



Genom rörlig grafik kan information om både förelagets bakgrund och gestaltning förmedlas på ett pedagogiskt sätt.



Det rutade pappret och texten som möter publiken under de första sekunderna är en del av den rörliga grafik som en stor del av filmen utgörs av. Grafiken syftar till att förmedla och informera om bakgrundsaspekter på ett lättillgängligt sätt. Dessa aspekter är även viktiga att förmedla för att visa på hur förslaget förhåller sig till projektets och platsens förutsättningar. Det rutade pappret syftar, likt skissboken i filmen om nya Slussen, till att föra tankarna till ett gestaltsförslag och inte en färdig lösning. Den grafiska stil som pappret är en del utav, med typsnitt, färgskala och uttryck, återkommer i flera delar av filmen. Detta syftar till att skapa både en igenkänningsfaktor för publiken och en sammanhållen känsla för kontinuitet i bildberättandet.

I de inledande scenerna så etableras förslagets geografiska läge, i Kiruna, med hjälp av animerade bilder och text. Animeringar i grafiken skapar övergångar och ger även en fingervisning om förslagets norrländska kontext genom att illustrera ett fjälllandskap och en animerad ren. Renen utgör en slags ciceron som på ett lättamt sätt förmedlar information om förslagets bakgrund. Samtidigt fungerar renen som en lättigenkännlig symbol för norra Sverige. Förutom att föra samman bildberättandet och etablera filmens kontext har grafiken även den pedagogiska funktionen att strukturera information. Detta sker

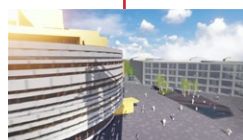
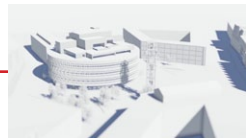
exempelvis genom att betydelsefulla stråk och aktivitetszoner uppträder i olika färger för att särskilja och hålla informationen tydlig för publiken. I filmens senare delar förekommer grafik även i form av vit text som beskriver och förtydligar gestaltsmässiga detaljer och funktioner. Texten förstärker information och kompetterar på så vis bildsekvenserna för att förslagets innehåll tydligt ska förmedlas.

Det har varit viktigt att i bakgrundsinfomationen förmedla **inspiration och konceptuella idéer som påverkat gestaltningen**. Detta sker genom grafiken och att renen återkommer för att knyta an till en tidigare animerad sekvens. Denna gång redovisas betydelsefulla inspirationsord som influerat förslagets utformning. Ordet "isen" accentueras och ett havslandskap med isflak uppenbarar sig. Genom en animering översätts former från landskapet till former i förslaget. På så vis skapas en koppling till gestaltningen och visar hur den konceptuella bakgrundsaspekten landar på platsen. De inspirationsord som inte är direkt överförbara till gestaltningens former återkopplas till senare i filmen genom den vita texten.



01.55

01.55



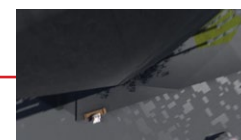
Bilderna blir visuellt intressanta genom variation i kamera-vinklar, rörelser, och innehåll.



Samtidigt som gestaltningens inspiration förmedlas sker även en visuell övergång och variation i bildernas uttryck. Det 3d-landskap och kameraflygningen som visas utgör ett nytt inslag i filmens handling. Detta bidrar till framåtrörelse i bildberättandet och att publikens intresse lättare bibehålls för förslaget. I filmen eftersträvas genomgående en variation i bildinnehållet som visas för att undvika en för stor likriktning i bilderna. Detta riskerar annars, likt i filmen om nya slussen, att försvaga upplevelsen av variation och spänning i bildberättandet.

Det visuella varierar inledningsvis genom att den rörliga grafiken förändras och visar olika innehåll, och längre fram genom övergången till en tredimensionell modell. Detta erbjuder ett kompletterande uttryck både till presentationen av bakgrundsaspekterna som den rena gestaltningen. I takt med att handlingen går framåt går 3d-modellen från att vara enkel och bestå av vita volymer till att bli mer realistisk och få material och ytor som gör den levande. Denna utveckling i bildberättande används på samma sätt som i filmen om Miami Beach Square för att gradvis visa förslaget.

Den tredimensionella modellen används även för att föra fram **förslagets gestaltning, former och rumslighet**. Genom att inleda bilderna av 3d-modellen från en vy ur fågelperspektiv så orienteras publiken på platsen och får en överskådlig bild av förslagets gestaltning. 3d-modellen roteras även för att visa förslaget ur flera riktningar och väderstreck. Därefter eftersträvas visuell variation både genom att bildinnehållet visar olika delar av förslaget samtidigt som kameran växelvis rör sig på olika sätt. Detta varvas i vissa scener med närbilder för att accentuera detaljer och alternera de mer överblickande vyerna. Bland annat, så presenteras **den kontrastrika växtligheten** genom att kameran befinner sig mitt i en av förslagets vegetationsytor. De vita björkstammar hamnar i fokus tillsammans med en text som förtydligar kontrasteffekten som träden utgör tillsammans med de mörka stenytor. Denna scen är också ett exempel på hur djupverkan har efterträvats i filmens bildsekvenser genom att låta delar av bildrutan vara i oskärpa och andra i fokus.



02.45

02.45



Förmedla budskapet om gestaltningsförslagets idéer och utformning på ett inlevelsefullt sätt .

3d-modellen används även i syftet att förmedla gestaltningen på ett inlevelsefullt sätt och visa hur platsen kan upplevas och användas av de som vistas där. Publiken får se hur ljuset faller på platsen, vilka material som föreslås samt hur de rumsliga volymerna ser ut. Genom att kameran visar vyer ur ögonhöjd, närmar sig bildberättandet ett mänskligt perspektiv i syftet att underlätta den upplevelsemässiga förståelsen.

Scenerna med 3d-modellen visar även förståelse för föränderligheten på platsen genom **årstidsdynamiken**. Detta presenterar hur förslaget kan upplevas vid olika tillfällen och förmedlas med en scen där löv börjar falla i bildrummets förgrund. Trädens färger övergår i gult och rött och den tidigare sommarscenen övergår i höst. I scenens slut börjar det snöa för att fortsätta årstidsväxlingen och skapa en logisk övergång till nästföljande scen. Publiken får se ett vinterlandskap i morgonljus vilket syftar till att skapa en positiv känsla. I filmen har ett relationellt sätt att framställa förslagets budskap, upplevelsen av gestaltningen, använts. Detta innebär i korthet att väcka positiva associationer till vad som visas. I vinter-scenen är detta kanske extra påtagligt med det varma morgonljuset som kastar ett varmt ljus på den kalla snön och björkarnas frostiga grenar. Filmens bilder har givits detta uttryck för att väcka positiva associationer till en vacker vintermorgon och hur trivsamt det kan upplevas att vistas på platsen. I många av filmens scener förekommer också människor som rör sig och fåglar som flyger förbi. Detta skapar en känsla av liv och rörelse på platsen, samtidigt som det visar på hur gestaltningsförslaget kan upplevas och användas.



Musik och ljud förstärker stämningar kopplat till förslaget och filmens handling.

Ett positiv och livfull känsla av förslaget har också eftersträvat genom att tonsätta filmen med musik och ljud-effekter som förstärker bildberättandet. Bakgrundsmusik används genom hela filmen både för att väva samman de olika scenerna och för att skapa stämning. Musiken är vald för att skapa en glad, positiv, känsla samtidigt som den ska förstärka livlighet i förslaget. Ljudeffekter används vid några tillfällen i filmen för att på ett subtilt sätt förstärka stämningar och skapa atmosfär. Detta sker exempelvis genom ljudet av vindsus och fågelkvitter.



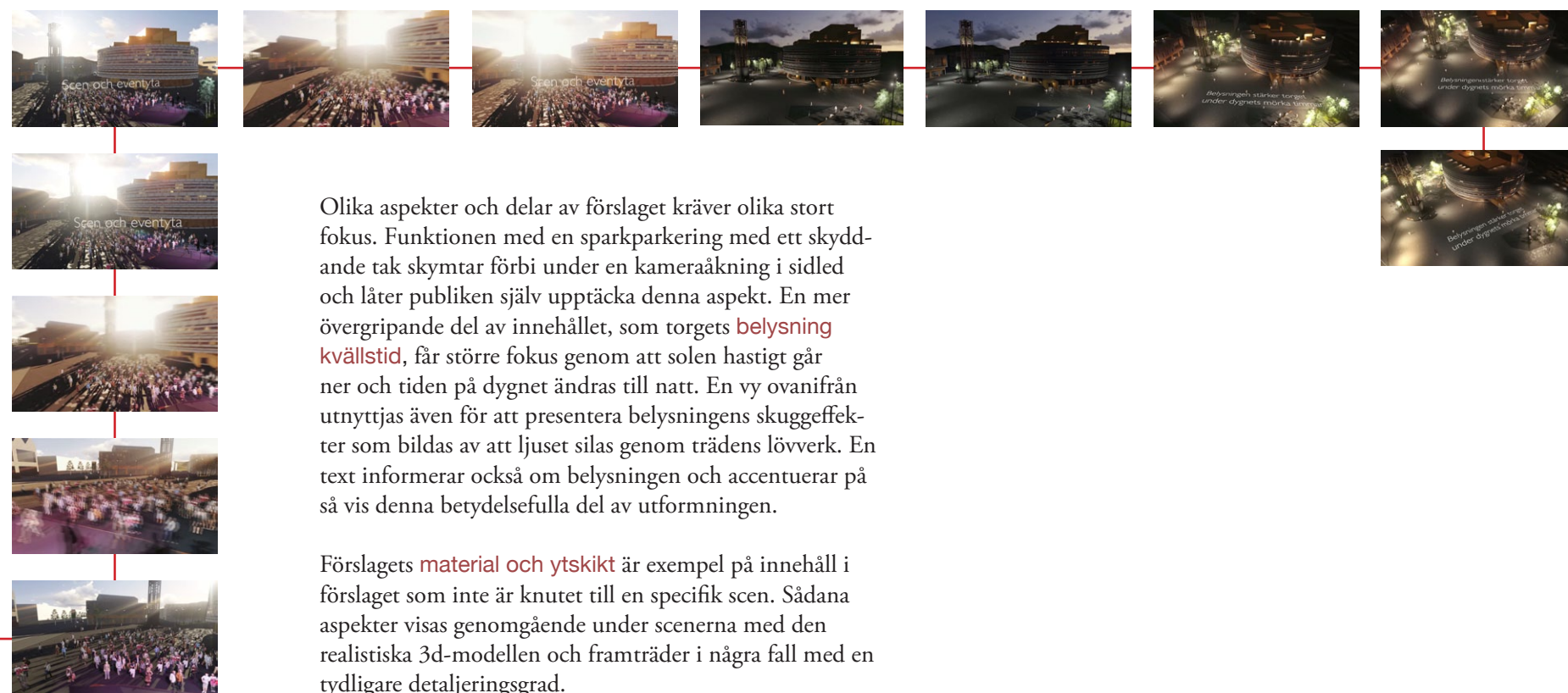
03.38

Variation i klippens längd och innehåll skapar framåtrörelse och ett intresseväckande tempo.



Ett relativt snabbt tempo har eftersträvat i filmen för att bibehålla publikens intresse. Av denna anledning så varierar klippens längd och viktiga **aktiviteter och funktioner** i förslaget visas genom både korta och långa scener. Klippen visas tillräckligt länge för att det ska gå att uppfatta innehållet men också relativt snabbt för att inte publiken ska förlora intresset för samma typ av vy. De texter som förekommer i filmens grafik har tidsanpassats på motsvarande sätt, de ska hinna läsas men inte dröja kvar i onödan.

03.38



Olika aspekter och delar av förslaget kräver olika stort fokus. Funktionen med en sparkparkering med ett skyddande tak skymtar förbi under en kameraåkning i sidled och låter publiken själv upptäcka denna aspekt. En mer övergripande del av innehållet, som torgets **belysning kvällstid**, får större fokus genom att solen hastigt går ner och tiden på dygnet ändras till natt. En vy ovanifrån utnyttjas även för att presentera belysningens skuggeffekter som bildas av att ljuset silas genom trädens lövverk. En text informerar också om belysningen och accentuerar på så vis denna betydelsefulla del av utformningen.

Förslagets **material och ytskikt** är exempel på innehåll i förslaget som inte är knutet till en specifik scen. Sådana aspekter visas genomgående under scenerna med den realistiska 3d-modellen och framträder i några fall med en tydligare detaljeringsgrad.

03.58

03.58



Handlingens delar bör knytas ihop för att skapa kontinuitet i bildberättandet.

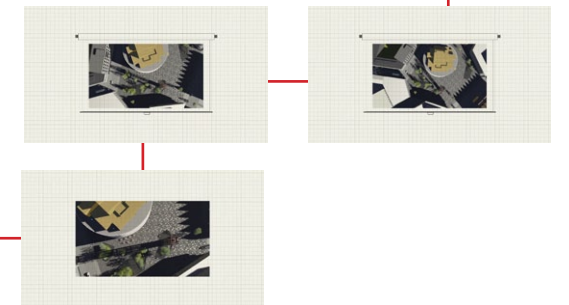


Bildberättandet har genom hela filmen hållits samman av en gemensam stil i grafiken och bildernas uttryck. En kontinuitet har eftersträfvats för att handlingen och presentationen av förslaget ska upplevas logisk samtidigt som filmens bilder bjuder på en viss visuell variation. Element i form av typsnitt och färger, samt figurer som den animerade renen, återkommer på flera ställen. Filmens scener länkas ihop genom att eftersträva en logisk koppling mellan innehållet som visas. Årstiderna övergår från sommar, till höst, och till vinter. Förslagets rumsliga struktur visas ur fågelperspektiv för att småningom dyka ner i ögonhöjd. Även musiken som består av samma låt, bidrar till att länka ihop bildsekvenserna.

Efter att ha visat förslaget nattetid så består filmens avslutningsscen av att morgonsolen stiger över platsen och lyser upp trädens kronor. Kameran rör sig framåt i bildplanet över trädtopparna för att sedan riktas nedåt och zooma ut från platsen. Förslaget visas uppifrån och blir allt mindre i takt med att kameran färdas uppåt. Detta återknyter till inledningens rörliga grafik med inzoomningen från en karta. Det rutade pappret utgör snart återigen bakgrund och den animerade renen vandrar in i bild för att visa eftertexterna. Filmens avslutning återkopplar på detta sätt till inledningen för att slutligen knyta ihop bildberättandet och markera att filmen är slut.



04.35



DEL4

DISKUSSION

Filmmediet

Syftet med detta examensarbete har varit att undersöka filmmediets möjligheter att presentera gestaltningsförslag inom landskapsarkitektur. Film erbjuder till synes utmärkta möjligheter att förmedla idéer, pedagogiskt visa bakomliggande förutsättningar eller att med 3d-modeller på ett realistiskt sätt visa en gestaltnings rumsliga uppbyggnad. För att filmmediet ska kunna utnyttjas till fullo krävs det dock mer än att bara sätta samman rörliga bilder i sekvenser. Det gäller som i all visuell kommunikation att fånga betraktarens uppmärksamhet. För att förslagets utformning ska kunna nå fram måste också presentationen innehålla något som gör att intresset hålls vid liv och att betraktaren, eller publiken, stannar kvar. När det gäller planer bör de vara tydliga och lätta att läsa, när det gäller bilder bör de vara spännande att titta på, och när det gäller filmer måste bildberättandes handling varieras och hela tiden föras framåt.

Min huvudsakliga forskningsfråga i arbetet har varit:

Hur kan filmmediet förmedla gestaltningsidéer och presentera ett förslag inom landskapsarkitektur?

Svaret på denna typ av frågeställning innebär inget entydigt eller definitivt svar. Likt alla kreativa konstformer, dit allt från arkitektur till grafisk design och filmskapande måste räknas, finns inga definitiva ramar eller formler på hur ett visst resultat ska uppnås eller vilka känslor som väcks av de människor som upplever det. Däremot finns teorier och av erfarenhet fastställda riktlinjer som ger en viss uppfattning om hur betraktaren kommer att påverkas av olika uttryckssätt. I detta arbete är det de generella riktlinjerna och idéerna bakom filmmediet som jag intresserat mig för. Detta innebär de knep och generella drag som går att identifiera som gemensamma nämnare för att fånga och behålla publikens intresse.

Arbetets delar har på olika sätt bidragit till en förståelse för vad som utgör filmmediets byggstenar och hur berättarkomponenter kan kombineras för att förmedla ett budskap. Budskapet och filmens syfte; som i mitt fall har utgjorts av att presentera ett gestaltningsförslag. Mitt resultat i arbetet; min film som grundar sig i de teoretiska slutsatserna, syftar tillsammans med denna diskussionsdel att svara på frågeställningarna som jag formulerade i arbetets inledning. Svaret på frågorna utgör på detta sätt min egen tolkning av hur landskapsarkitekter kan använda film som presentationsmedium.

Under arbetet har jag insett att den viktigaste aspekten i filmpresentationer är att skapa ett intresse hos publiken. Likt all visuell kommunikation så fungerar inte kommunikationen om lyssnaren, betraktaren

eller publiken inte är intresserad av att ta till sig budskapet. Om landskapsarkitekter vill nå ut med ett nytt förslag och informera om utformningens fördelar så måste det göras på ett sätt som engagerar publiken. Den viktigaste insikten från fallstudierna, själva kärnan av slutsatserna, har varit att de enskilda film-byggstenarna var och en bidrar till att skapa detta engagemang. För att till fullo utnyttja filmmediet som ett sätt att presentera förslag måste dessa enskilda komponenter också samverka till en film som både fångar och behåller publikens intresse för förslaget. Det är berättarkomponenterna som med handlingen, bildernas innehåll, tempo, grafik, texter och ljud avgör hur förslaget kommuniceras. Komponenterna hanteras på både gemensamma och avvikande vis i de filmer jag studerat. Vissa på bättre sätt, andra på sämre, sett till hur förslaget presenteras.

I provandet av fallstudiernas slutsatser har jag strävat efter att framställa gestaltningsförslaget för Kiruna så fullständigt som möjligt genom att ta till vara styrkor och begränsa de svagheter jag identifierat i filmerna. Jag är samtidigt medveten om att det säkerligen går att förbättra detta bortom examensarbetets ramar. Den största utmaningen har bestått av att få berättarkomponenterna att samverka till en helhet samtidigt som innehållet i förslaget ska få ordentligt med utrymme. I mitt fall var det väldigt mycket i förslaget som jag ville förmedla. Detta vilket kan leda till en konflikt mellan att få med innehåll och att lyckas med en filmupplevelse som inte blir enahanda. Jag upplever en risk att man tvingas göra avkall på innehållsmängden för att skapa en spännande dramaturgi. Kanske bör landskapsarkitekter välja ut och koncentrera sig på vissa delar, vilket förvisso kan gälla även mer traditionella presentationsmetoder. Min film hade eventuellt kunnat varieras mer i tempo och visuellt innehåll om jag förhållit mig annorlunda till mängden innehåll i förslaget. Kanske innebär detta att film i vissa fall är bäst som ett komplement till andra presentationsformer för att utgöra en väl fungerande helhet. Detta återkommer jag till i avsnittet om fördelar och begränsningar med film.

För mig personligen har arbetet inneburit ett första försök att pussla ihop filmmediets byggstenar. Jag upplever att jag genom detta har funnit relevanta riktlinjer att förhålla mig till i filmskapande och på så sätt kunnat applicera det på ett verkligt fall. Min film blev på så vis ett konkret exempel på hur filmmediet kan användas i presentationer av landskapsarkitekturförslag. Även om själva filmens uttryck givetvis kan variera och se helt olika ut beroende på val av stil, vilka idéer som förverkligas eller vem som skapar filmen, så kvarstår de bakomliggande riktlinjerna för hur filmens komponenter kan användas i presentationssammanhang.

Jag anser att min film har ett tydligare berättande inslag än många arkitektur- och landskapsarkitekturfilmer jag sett tidigare. Många filmer består av åkningar i en 3d-modell utan någon egentlig handling eller berättarmässig uppbyggnad utanför de rena kameraflygningarna. Jag tror att ett berättarmässigt inslag är viktigt för att skapa ett intresse för förslaget och något som även bättre utnyttjar filmmediets potential. Jag tror att min film har ett fokus på berättande på grund av att jag genomfört förstudien. I litteraturen, som berört olika filmgenrer och film generellt, har jag nämligen ofta kommit i kontakt med resonemang kring dramaturgi och berättandets betydelse.

Fördelar och begränsningar med film

Vilka fördelar och begränsningar finns med film som visuell kommunikationsmetod för landskapsarkitekter?

Redan innan jag påbörjade detta examensarbete hade jag uppfattningen att film har en stor möjlighet att komplettera de mer traditionella presentationsmetoderna som landskapsarkitekter brukar använda sig utav. Denna uppfattning står jag fast vid. Jag har genom detta arbetes fallstudier och filmskapande både fått många fördelar med film bekräftade, samt fått förståelse för de begränsningar som även finns med filmmediet. De största fördelarna jag upplever med filmmediet är att det på ett dynamiskt och levande sätt kan berätta om förslaget. Film kan informera med grafik och tydliggöra sådant innehåll i förslag som man annars måste läsa sig till. Det är också lättare, för de som är ovana att läsa planer, att förstå rumslig struktur och analysaspekter. Störst potential att presentera landskapsarkitekturs fysiska utformning har kanske filmmediet när en tredimensionell modell används för att visa rumsliga strukturer. På detta sätt går det också att skapa realistisk och inlevelsefull förståelse för hur platsen kan upplevas i verkligheten. På samma sätt som att traditionella perspektivbilder visar gestaltning så kan filmens rörliga bilder förmedla utformning ur en mängd vyer och varianter på kort tid. Detta är något jag utnyttjade i mitt eget filmskapande för att ge en lättillgänglig förståelse för förslagets gestaltning. Något jag också strävade efter att utnyttja i min film är filmmediets möjligheter att pedagogiskt informera om bakgrundsaspekter och förutsättningar som ligger till grund för ett förslag.

Lämpar sig film för alla typer av projekt? I större projekt där det kanske handlar om att presentera stadsbyggnad eller där delar av en plats ska anläggas i olika etapper tror jag filmmediets har god potential.

* Samtal med yrkesverksamma arkitekter på Henning Larsen Architects, Köpenhamn 2014-04-24

Genom filmmediets möjligheter att med grafik presentera och förmäda information på ett strukturerat och pedagogiskt sätt kan denna typ av förslag bli lätt att greppa och förstå. Särskilt väl tror jag film kan presentera sådana förslag för de som är helt oinsatta i projektet. De danska husarkitekterna* på Henning Larsen Architects framhåller just filmmediets fördelar inför exempelvis allmänheten som kanske inte alltid är vana att läsa planer eller förstå exempelvis sektioner. I Danmark har film blivit ett vanligare inslag i tävlingar och allt oftare förekommer kravet på film i tävlingsprogram i större projekt. Detta är möjligen ett tecken på att fördelarna med film uppmärksammas allt mer.

Jag tror att film kan användas för att presentera projekt i olika skala med gott resultat. Särskilt när det gäller att visa dynamik som på olika sätt ofta är en central del av landskapsarkitektur. Oavsett om det gäller att visa på aktivitet och användning över dygnet, hur årstidernas växlingar präglar en plats eller hur vegetation kommer utvecklas så spelar dynamik en stor roll. Att pedagogiskt visa föränderliga processer och skeenden genom rörliga bilder ser jag som en stor presentationsmässig styrka hos filmmediet. Oavsett skalan i projekten så tror jag även att fördelarna med filmpresentationer är relaterade till vilka delar av förslagets innehåll som lyfts fram. Det handlar om vilka aspekter av förslaget som filmen lyfter fram och hur dessa delar samverkar. En utmaning med filmmediet är att få ihop förslagets innehåll till ett bildberättande i logisk följd. Handlingen måste följa en röd tråd och ha en kontinuitet i stil och uttryck. Det finns annars risk att förslagets innehåll framställs som lösryckta delar av information som inte fångar publikens uppmärksamhet. Detta kan leda till att filmen och helhetsupplevelsen av förslaget helt enkelt inte uppfattas intressant.

Fallstudierna i detta arbete visar några av dessa brister i presenterandet. I filmen om Miami Beach Square saknas i min mening beskrivningar av platsens förutsättningar och bakomliggande aspekter som påverkat utformningen av platsen. Detta hade annars kunnit bidra med en förståelse både för gestaltningen och visat på en förståelse för platsens förutsättningar. Samma sak gäller för filmen om Nya slussen där bristen på beskrivande grafik och bilder gör att de handskissade perspektivbilderna inte förmedlar mer än vad publiken själv lyckas utläsa ur dem. I filmen om Navy Pier så är balansen mellan information och visuellt innehåll väl avvägd men de tvådimensionella stillbilderna ger en begränsad uppfattning om förslagets rumsliga disposition. I mitt eget filmskapande har jag strävat efter att presentera gestaltungs-förs-laget så fullständigt som möjligt utifrån de aspekter jag funnit bra eller saknades i fallstudierna. Något som visade sig vara både svårt och en framförallt tidskrävande process.

Även om jag i arbetet inte berör olika produktionsmetoder för filmskapande så är tidsåtgång en viktig begränsning med filmmediet som är värd att nämna i sammanhanget. Den tid som går åt att producera filmen är givetvis också kopplat till vilken teknik och vilket uttryckssätt som väljs. I mitt fall, då stort fokus lagts vid den rumsliga utformningen av förslaget, innebar skapandet av en realistisk 3d-modell en stor tidsåtgång. Tidsåtgången är värd att beakta för yrkesverksamma landskapsarkitekter där en avvägning måste ske mellan det kommunikativa värdet i filmpresentationen och den tid som måste läggas på filmskapande. Av den anledningen är min uppfattning att filmpresentation troligen väljs bort i små projekt där tidsutrymmet är begränsat. Jag tror däremot att den tekniska utvecklingen vad gäller både mjukvara och datorpresetanda kommer att både förkorta och förenkla produktionstiden redan inom några år. Detta gäller givetvis främst filmer där olika digitala tekniker används för att presentera förslaget.

Arbetets delar

Jag upptäckte snabbt att det inte fanns så mycket information om filmpresentationer inom arkitektur som jag hade trott i arbetets startskede. Jag lyckades närmare bestämt inte finna några källor som direkt relaterar till det ämne jag valt att undersöka, utan breddade sökningen för att få en mer övergripande uppfattning av filmmediets beståndsdelar. Jag upplever att den valda litteraturen gav mig en bred bild av filmskapande och att det fanns innehåll som jag kunde använda mig av i arbetet. Det hade däremot varit intressant att ta del av litteratur som på ett mer specifikt sätt relaterar till filmskapande för landskapsarkitektur, för att på så vis få en teoretisk grund bortom mina egna slutsatser om vad som varit relevant för ämnet. Det finns en möjlighet att intervjuer hade kunnat komplettera och gett information om viktiga delar i filmuppbyggnad. En svårighet i detta är dock att hitta landskapsarkitekter som har erfaren-heter inom området just eftersom användningen av film är så pass begränsad. Det hade möjligen gått att söka upp landskapsarkitekter som är yrkesverksamma utomlands, eller utländska husarkitekter för att få deras bild av filmskapande. Detta är något som kan vara intressant för framtida studier av ämnet.

Fallstudierna

Jag upplever att fallstudier fungerade bra som metod att använda sig utav. På detta sätt kunde de generella teorierna från litteraturen omställas i mer specifika fall som var direkt relevanta för ämnet. Detta kunde också kompensera för bristen på litteratur som specifikt behandlar filmpresentation för landskapsarkitekter. Filmerna

valdes för deras olikheter i uttryck och stil. Jag upplever att detta gav mig en bredare bild av filmpresentationer och mer belägg för slutsatserna än om jag studerat ett färre antal, eller mer likartade filmer. Givetvis hade det varit intressant att studera ännu fler filmer för att täcka in flera uttryck och sätt att presentera, något som kunde bidra till djupare förståelse av ämnet. Jag har i arbetet utgått från filmer som funnits öppet tillgängliga på internet och detta kan ha påverkat mina slutsatser och ställningstaganden. Det är möjligt att många filmer inte publiceras och att filmpresenterandet bland arkitektkontor skiljer sig från den bild jag fått utifrån mina fallstudier. Kanske finns det fler dimensioner och användningsområden än vad jag hunnit upptäcka under arbetets gång, något som vore intressant att studera vidare.

En insikt som uppstått under arbetets gång och något som jag inte berörde i fallstudierna, är hur filmerna kan ha anpassats till olika användningsområden och sammanhang som de presenteras i. Jag har berört de kommunikativa egenskaperna hos filmmediet och hur förslagen presenteras, men inte hur denna presentation påverkas av sammanhanget. Om en film exempelvis används för att komplettera en muntlig presentation eller för att visa den rumsliga dispositionen tillsammans med en längre text så ställer detta andra krav på filmen än om den syftar till att fristående presentera förslaget. Om filmen ska stå för sig själv behövs en djupare beskrivning av förslaget och den kontext som gestaltningen befinner sig i. Denna skillnad i sammanhang kan ha påverkat uttrycket i de filmer jag undersökt i fallstudien. Det kan också vara anledningen till att jag uppfattade vissa brister och fördelar i jämförelsen av dem. Eftersom de däremot varit tillgängliga på internet så har de verkat i ett fristående sammanhang, vilket blev min utgångspunkt i slutsatserna. Detta är också det sammanhang som påverkade mina ställningstaganden i det egna filmskapandet.

Under kursen landskapsarkitektur - Design studio, som under höstterminen 2013 hölls på SLU Ultuna, kompletterades de muntliga framställningarna och filmerna presenterade inte förslagen lika fristående som i detta arbetes sammanhang. Hur, i vilka sammanhang, och för vilken målgrupp film kan användas av landskapsarkitekter vore en intressant aspekt av ämnet att undersöka vidare. Detta skulle kunna komplettera detta arbetes slutsatser om presentationer och ge en tydligare helhetsbild av filmanvändning.

Filmskapandet

Genom att skapa en egen film kunde jag applicera fallstudiernas slutsatser på ett verkligt projekt och på så sätt pröva deras relevans. Det har alltså fungerat som ett sätt att pröva hur ett förslag kan presenteras med filmmediet. Jag upplever att detta steg, genom ett konkret exem-

pel, visar hur de bakomliggande ställningstaganden i filmberättandet påverkar hur förslaget framställs. Även om min film utgör ett konkret exempel på hur film kan presentera landskapsarkitektur så känns det viktigt att återigen poängtera att det representerar min personliga tolkning av slutsaterna och att uttrycket i filmen är resultatet av mina idéer. Likt andra typer av illustrationer och visuella presentationer som landskapsarkitekter ofta framställer så är filmens rörliga bilder unika i sitt uttryck och uppbyggnad beroende på vem som skapar dem. Gestaltungsförslag kan därför presenteras med film genom en mängd olika uttryck och stilar vilket variationen i fallstudierna understryker. Jag har också ställts inför många stilmässiga ställningstaganden i filmskapandet. I efterhand inser jag hur olika filmens uttryck hade kunnat bli om jag valt annorlunda. Att testa olika stilar, andra tekniker och idéer att bygga filmens uttryckssätt på hade varit intressant. Flera olika filmer som presenterar samma förslag kunde jämföras för att undersöka hur olika aspekter av hur film bemöts. Kanske kunde en referenspublik bedöma hur positivt de upplever att olika stilar och tekniker förmedlar förslaget. Detta kan vara en aktuell inriktning för fortsatta studier inom ämnet.

Jag har i detta arbete kunnat förhålla mig fritt till förslaget jag valt att presentera med film. Detta är något jag tror kan ha påverkat resultatet och filmens uttryck. Jag har inte behövt förhålla mig till någon särskild stil, teknik eller förutbestämt innehåll utan har kunnat värdera och välja detta själv. Jag upplever att detta varit bra för att kunna vara fri i hur jag applicerat de teoretiska slutsatserna. Jag har på så sätt inte behövt göra avkall på någon aspekt och kunnat fokusera på filmmediets presentationsmöjligheter. Jag har inte heller varit tvungen att förhålla mig till en viss förutbestämd speltid för filmen, vilket jag efter samtal med de danska arkitekterna på HLA inser ofta kan förekomma när film är ett krav i tävlingssammanhang. Det hade däremot varit intressant att även undersöka detta vidare, och hur beställarkrav och bestämda förutsättningar påverkar hur filmmediet kan användas av landskapsarkitekter.

En svårighet i filmskapandet har varit att kritiskt förhålla mig till filmen jag skapar. Jag har strävat efter att stödja mig på slutsatserna och relatera mina ställningstaganden till filmerna jag undersökt i fallstudierna. Hur väl slutsatserna har omsatts i den färdiga filmen och hur väl förslaget presenteras i min film, med det uttryck jag valt att skapa den, är däremot svårt för mig själv att värdera. Av denna anledning inser jag hur värdefullt det är med feedback under skapandeprocessen. I efterhand hade jag önskat att jag frågade människor i min omgivning mer för att se om filmen upplevdes som jag avsett. Däremot upplever jag samtidigt en svårighet i detta. Innan hela filmen är färdig är det

svårt att bedöma dess kvaliteter eftersom så många delar samverkar till upplevelsen och helhetsintrycket.

I filmskapandet så använde jag mig av ett bildmanus, en storyboard, för att planera hur filmen skulle utformas. Jag upplever detta som ett bra sätt att organisera de tankar och ställningstaganden som präglar filmens handling och bildberättande. Att använda skissen som arbetsmetod för att snabbt få ner idéer på papper kändes också användbart. Jag tror det är ett tillvägagångssätt som landskapsarkitekter generellt har lätt att ta till sig med tanke på att skissande som arbetsmetod är ett naturligt inslag i yrket.

Jag har i detta arbete fokuserat på filmmediets kommunikativa egenskaper snarare än metodiken bakom. Både sättet att arbeta med bildmanus och metoder att utforma film genom olika tekniker och programvara vore intressant att undersöka närmare. En metodutveckling för landskapsarkitekter kan alltså vara en bra inriktning för framtida studier i ämnet.

Avslutande ord

Jag lämnar arbetet flera erfarenheter rikare. Min främsta behållning är att jag fått en större förståelse för de beståndsdelar som utgör film och hur de samverkar till en helhetsupplevelse. Jag har även insett vilken utmaning det är att uppnå denna helhet och samtidigt få den intresseväckande. En intressant film innebär många anpassningar mellan förslagets innehåll och det tempo, berättande och visuellt uttryck. Jag har nu lättare att förstå och att sätta ord på de faktorer som påverkar hur förslaget förmedlas. Min förhoppning är även att andra som läser arbetet ska få en större förståelse för filmmediet och kanske finna vägledning genom att följa mina ställningstaganden. Kanske kan detta arbete även väcka intresse för film och inspirera andra till att bidra till framtida kunskaper om ämnet. Det skulle onekligen behövas fler tillägg till den, i det närmaste obefintliga, litteratur som idag finns om film och landskapsarkitektur. Avslutningsvis hoppas jag att fler landskapsarkitekter upptäcker filmmediets potential och hur roligt det kan vara att förmedla gestaltungsförslag med rörliga bilder. Jag tror att filmpresentationer för landskapsarkitekter är något vi kommer att få se mycket mer av framöver.

Källförteckning

Andersson, L. och Hedling, E. (1999) *Filmanalys - en introduktion*. Lund: Studentlitteratur

Bergström, B. (2009) *Effektiv visuell kommunikation*. Estland: Carlssons

Dahlgren, P. (2011) *Kamerarörelser* [Elektronisk]

Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/artikel/kamera-rorelser> [2014-02-28]

Dahlgren, P. (2011b) *Storyboard* [Elektronisk]

Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/artikel/storyboard> [2014-02-23]

Dahlgren, P. (2010) *Filmens struktur* [Elektronisk]

Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/artikel/filmens-struktur> [2014-02-22]

Dahlgren, P. (2004) *Kameravinkel och bildutsnitt* [Elektronisk]

Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/artikel/kameravinkel-bildutsnitt> [2014-03-03]

Dahlgren, P. (2004b) *Ljudeffekter* [Elektronisk]

Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/artikel/ljudeffekter> [2014-03-07]

Granath, T. (2005) *Manus och dramaturgi för film*. Slovenien: Liber

Lundqvist, Å. (2005) *Filmkunskap*. Kristianstad: Liber

Merriam, S. (1994) *Fallstudien som forskningsmetod*. Lund: Studentlitteratur

Tumminello, W. (2004) *Exploring storyboarding*. Kanada: Delmar

